
Cthulhu
7e édition
LES MASQUES DE NYARLATHOTEP
LIVRET IV - LE CAIRE
ÉDITIONS SANS-DETOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Les Masques de Nyarlathotep

Livret 4
Chapitre égyptien



par Larry DiTillio et Lynn Willis

Editions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
Maître de l 'horreur

Version américaine

Auteurs : Larry DiTillio et Lynn Willis, avec Geoff Gillan, Kevin A. Ross, Thomas W. Phinney, Michael MacDonald, Sandy Petersen, Penelope Love

Crédits détaillés : Larry DiTillio a entièrement écrit les premiers jets des Livrets Un à Six, sauf exceptions précisées par la suite. On lui doit donc la conception, l'intrigue et l'essentiel de la rédaction de ce grand classique du jeu de rôle. Lynn Willis a réécrit les esquisses sélectionnées, détaillé le décor historique, rédigé l'Introduction et l'essentiel des conseils, à-côtés, plaisanteries, etc. L'appendice qui définit comment le temps des voyages en mer peut être mis à profit est aussi de lui. Dans l'Introduction, l'encart concernant les temps et coûts de voyage a d'abord été écrit par Michael MacDonald. La chronologie des événements est de Thomas W. Phinney qui a aussi mis en forme la plupart des Aides de Jeu. Kevin A. Ross est l'auteur de l'épisode Bast du Chapitre Le Caire. Geoff Gillan a écrit les épisodes Relais de Chasse (Kenya), Le Fantôme de Buckley (Australie) et l'Armoire à Démons de Mr. Lung (Shanghai). Des remerciements particuliers sont adressés à Alan Glover, Mike Lay, Jeff Mc Spadden, John B. (Ben) Monroe et Ian Starcher pour la multitude d'importants commentaires et autres contributions maintenant invisibles qu'ils ont pu apporter à ce travail.

Version française

Adaptation & rewriting : La Toc Team, composée de Nicolas « Yoda Mister » Tauzin, Arnaud « Bély » DeMarigny, David « Carter » Vial, Steve Fuhrmann, Guillaume « Kerk » Maerkerke : merci à toutes celles et ceux qui ont cru un jour, pouvoir survivre à cette campagne, de quelque côté de l'écran que ce soit.

Relectures : Laurence Besanson, Marie-Anne de Marcovitch, Erwan Perchoc
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Merci à tous les relecteurs bénévoles pour leurs retours précieux sur cette campagne.

Mise en page : Alame Bennacer, Agathe Gastaldi, Lisette Hanrion, Corentin Simon
Illustrations de couverture : Loïc Muzy
Illustrations : Loïc Muzy et Jahwa Rero

Imprimé en Chine • Shanghai Whatz Games Co., Ltd
Achevé d'imprimé : janvier 2018
ISBN : 978-2-37374-022-6 (édition Classique)
978-2-37374-023-3 (édition Prestige)
Édition & Dépôt légal : mars 2018
Édité par : Editions Sans-Détour
14-16 rue Victor Hugo 01100 Oyonnax

www.Sans-Detour.com

Table des matières

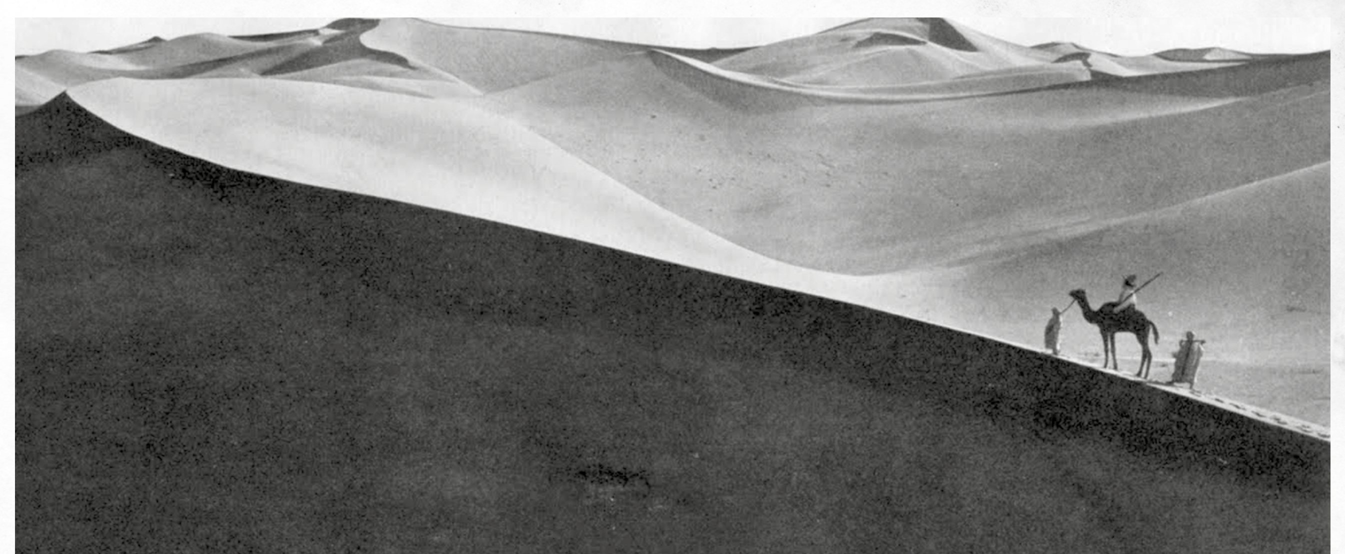
L'Egypte



Le soleil se couchait quand nous avons escaladé cette falaise et fait le tour de la mosquée moderne de Méhémet Ali, risquant même notre regard, du haut du parapet vertigineux, sur Le Caire de légende – la ville mystérieuse enluminée de dômes sculptés, de minarets éthérés et jardins flamboyants… Le grand dôme romain du nouveau musée culminait bien au-dessus de la ville, et derrière, le fabuleux Nil jaune, père des éons et des dynasties…

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des pharaons*





Nous sommes au printemps, au Caire. Voyage pour vos sens.

- Visuel, couleurs : jaune sale sous le projecteur solaire. Tout se mêle, sol, bâtiments, échoppes tel un tapis uniforme pour des bourgeonnements de couleurs vives – étoffes, sacs d'épices et de teintures.
- Visuel, formes : un dédale de bâtiments disposés sans réel ordre, au petit bonheur, tout en laissant de la place aux édifices officiels dans un style anglais de bon aloi.
- Sons : charabia (pour ceux qui ne parlent pas la langue) fleuri et musical ponctué par le blatèrement des chameaux et les appels des muezzins.
- Odeurs : les senteurs entêtantes du jasmin n'arrivent pas à masquer les épices, l'air suffoquant et la sueur. Un thé à la menthe peut ponctuer une terrasse par endroit.
- Toucher : tout est tiède et moite, surtout pour des gens peu habitués. Toute activité fatigue et déshydrate.
- Le sable : il s'infiltre partout quand il ne colle pas à la peau en pleine chaleur. Mais on y laisse aussi des traces.

Repas traditionnel égyptien

Feuilles de vigne fourrées au riz et à la viande, du ragoût de mouton accompagné de grosses fèves brunes mijotées. Pour terminer, du mehallabeyya : une sorte de crème à base de farine de blé, parfumée à l'eau de rose et servie avec pistaches et riz au lait. Le tout accompagné de galettes de blé (esch baladi), du thé ou du café.

Cadre & ambiance

Arrivée en Égypte

À son arrivée en Égypte, le voyageur sera certainement frappé par les foules qui encombrent les gares et les ports. Les navires sont accueillis par des flottilles de petites embarcations instables et surchargées portant les bannières de bon nombre d'hôtels, grands ou petits, et d'agences de voyages. Chaque hôtel de la ville ou du port est représenté par des agents entreprenants : les guides à touristes (les guides ; cf. Informations pratiques du Caire, p. 24) vantent leurs propres compétences ; les porteurs et voituriers se disputent les bagages que l'on décharge ; les vendeurs d'eau jouent des coudes dans la foule pour être les premiers à vendre au visiteur un « goût du Nil », une expérience qui se traduit généralement par plusieurs jours alité. Ils ont d'ailleurs souvent un cousin qui vend un tonic supposé guérir la chose !

Un nouvel arrivant ne doit pas seulement passer les douanes mais aussi s'enfoncer dans cette masse humaine et se battre pour ses bagages jusqu'à les récupérer dans les mains d'autant de porteurs qu'il a de colis. Les grands hôtels et agences de voyages, comme le Shepheard's Hotel ou la Thomas Cook & Son, disposent d'un service bagages bien organisé et l'investigateur n'a plus à s'en préoccuper après le passage en douanes : ils réapparaissent miraculeusement à son hôtel avant qu'il n'y arrive lui-même. Sinon, il est fort possible qu'ils se perdent – en partie tout du moins.

Ces foules constituent un merveilleux terrain de chasse pour les pickpockets. Les petits objets gardés dans des poches extérieures risquent fort de disparaître.

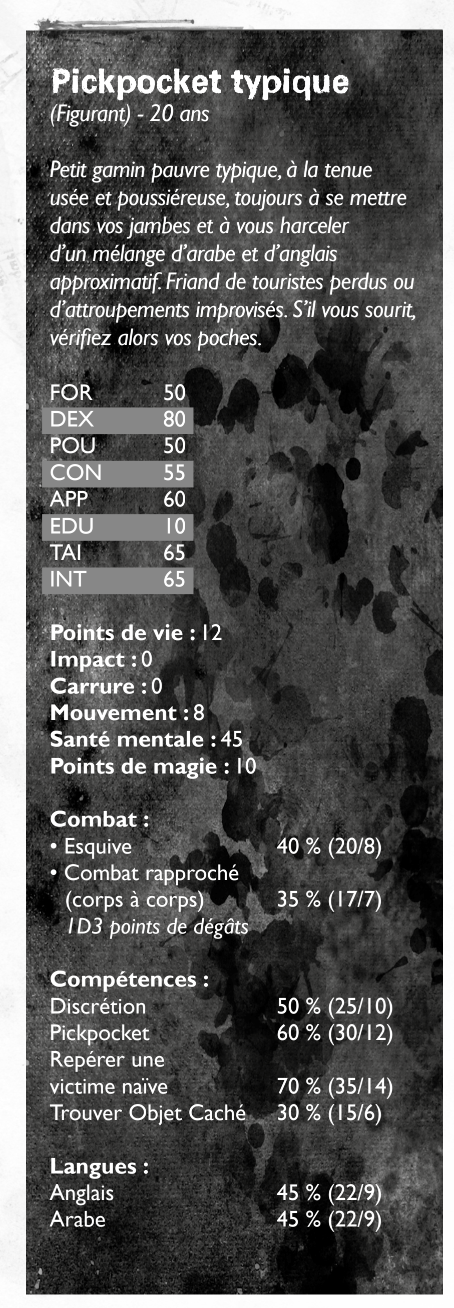
Dans les ports, l'odeur de poisson est puissante, omniprésente et parfois, en été (de juin à août), réellement suffocante.

Une réputation internationale

Dans les années 20, Le Caire et l'Égypte sont très présents dans les conversations du monde entier. Peu de gens restent insensibles à l'atmosphère surnaturelle dégagée par les pharaons de l'Égypte antique.

L'ouverture de la tombe de Toutânkhamon en novembre 1922 et la fantastique beauté de ses trésors déclenchent une





Pickpocket typique

(Figurant) - 20 ans

Petit gamin pauvre typique, à la tenue usée et poussiéreuse, toujours à se mettre dans vos jambes et à vous harceler d'un mélange d'arabe et d'anglais approximatif. Friand de touristes perdus ou d'attroupements improvisés. S'il vous sourit, vérifiez alors vos poches.

FOR	50
DEX	80
POU	50
CON	55
APP	60
EDU	10
TAI	65
INT	65

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 45
Points de magie : 10

Combat :
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 35 % (17/7)
  1D3 points de dégâts

Compétences :
Discrétion 50 % (25/10)
Pickpocket 60 % (30/12)
Repérer une victime naïve 70 % (35/14)
Trouver Objet Caché 30 % (15/6)

Langues :
Anglais 45 % (22/9)
Arabe 45 % (22/9)

égyptomanie galopante sur toute la planète. Les douairières comme les midinettes des Années Folles portent des bijoux égyptiens ; les hommes arborent le fez pour travailler sur Wall Street et fument du haschisch dans des narguilés. Les motifs animaliers de l'art égyptien antique se mêlent aux lignes pures de l'Art Nouveau pour former un nouveau style de décoration intérieure.

Les archéologues du monde entier se rendent dans la Vallée des Rois pour participer aux fouilles qui peuvent aussi bien faire que défaire une carrière. Et bien d'autres prennent part à l'excitation générale provoquée par les découvertes quotidiennes de trésors passés. Nombre d'artisans font fortune en vendant pour authentiques des copies d'objets funéraires, d'autres en volant les pièces tant recherchées pour les céder aux collectionneurs.

Cette mode gagne les sociétés secrètes qui introduisent des rituels égyptiens dans leurs cérémonies et appâtent les naïfs avec des promesses de magies antiques et de vie éternelle. Beaucoup d'entre elles envoient des représentants au Caire et en Égypte pour y acquérir les connaissances secrètes des anciens.

Généralités

Après quatre décennies de protectorat britannique, l'Égypte retrouve une certaine autonomie interne en 1922. Mais les Anglais conservent le contrôle du canal de Suez. Les garnisons britanniques y sont stationnées et il n'est pas rare de les voir intervenir en Égypte.

Les investigateurs dans la tourmente politique

Cette situation engendre d'importantes tensions sur le plan politique.

On compte en moyenne un ressortissant étranger tué tous les mois et une manifestation tous les deux mois. Ces dernières deviennent rarement violentes mais sont souvent très importantes et rassemblent des milliers de travailleurs ou d'étudiants.

Les gardes des hôtels accompagnent les touristes pendant les périodes agitées et découragent le plus fermement possible les sorties au plus fort des violences.

Géographie

L'Égypte est un désert de près d'un million de kilomètres carrés, bordé par la Méditerranée et la mer Rouge. Au milieu de cette immensité aride, la vallée du Nil est la principale source de vie du pays, soit seulement 4 % du pays.

Heureusement, cette région est propice à l'agriculture grâce aux limons apportés par le fleuve et abrite bon nombre d'espèces animales.

Climat

Le climat égyptien varie suivant la région : méditerranéen sur la côte (Alexandrie), semi-désertique à la hauteur du Caire, et totalement désertique dans le sud (Louxor, Assouan, Abou Simbel).

Informations pratiques

L'arrivée en Égypte

Les investigateurs accostent en Égypte à Port-Saïd (l'extrémité nord du canal de Suez) ou à Alexandrie. Dans les deux cas, plusieurs trains partent pour Le Caire tous les jours. (Cf. Informations pratiques du Caire pour plus de renseignements, p. 24).

Les investigateurs doivent obtenir un visa et se faire enregistrer comme étrangers dès leur arrivée en Égypte. Dans tous les cas, il leur faudra des passeports valides. Au Caire, ces formalités demandent une visite au Mogamma, un bâtiment administratif sur Midan Tahrir (place de la Libération).

Vie quotidienne

Langues

Les Égyptiens parlent tous une version personnalisée de l'arabe et, avec le protectorat britannique, de nombreux jeunes s'expriment couramment en anglais. De plus, la réputation internationale de l'Égypte



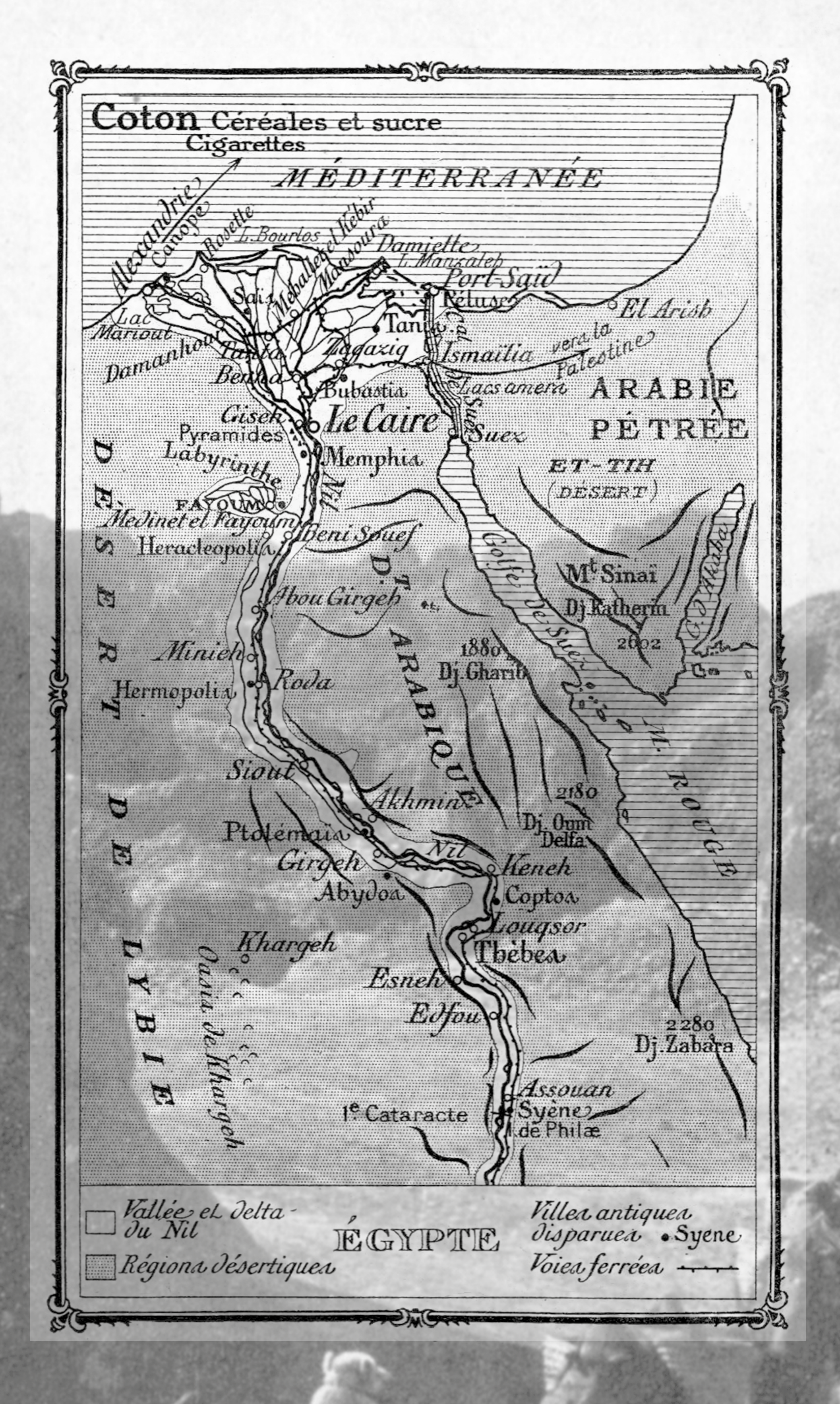
Prétexte à scénario

L'agitation politique et les activités cultistes peuvent constituer un mélange explosif. Les conséquences de différents programmes d'actions secrètes qui viennent s'ajouter les uns aux autres, couche après couche, ne correspondent peut-être pas à la catégorie d'horreur attendue par les investigateurs, mais elles pourraient bien se révéler plus destructrices pour la santé mentale, voire plus mortelles.



Climat au Caire

Mois	Jan.	Fév.	Mar.	Avr.	Mai	Juin	Juil.	Août	Sep.	Oct.	Nov.	Déc.
T max. (°C)	18	20	22	27	31	33	33	33	35	29	23	19
T mini. (°C)	9	10	12	15	17	21	22	22	20	18	14	10



Coton Céréales et sucre
Cigarettes
MÉDITERRANÉE
Alexandrie
Canope
Rosette
L. Bourlos
Mehallet el Kebir
Mansoura
Damiette
L. Menzaleh
Port-Saïd
Pelusa
El Arish
Lac Mariout
Saïs
Damanhour
Tantah
Tanis
Zagazig
Ismaïlia
vers la Palestine
Benha
Bubastis
Lacs amers
ARABIE PÉTRÉE
Giseh
Le Caire
Pyramides
Suez
Memphis
Labyrinthe
FAYOUM
ET-TIH (DÉSERT)
Médinet el Fayoum
Beni Souef
Heracleopolis
Golfe de Suez
Mt Sinaï
Abou Girgeh
Dj. Katherin
2602
Minieh
1880
Dj. Gharib
Hermopolis
Roda
D.T ARABIQUE
DÉSERT DE LYBIE
M. ROUGE
Siout
2180
Akhmin
Dj. Oum Delfa
Ptolémaïs
Nil
Girgeh
Keneh
Abydos
Coptos
Khargeh
Louqsor
Thèbes
Oasis de Khargeh
Esneh
Edfou
2280
Dj. Zabara
Assouan
1e Cataracte
Syène
de Philæ
Vallée et delta du Nil
Régions désertiques
ÉGYPTE
Villes antiques disparues
Syene
Voies ferrées

apporte, à chaque saison touristique, une importante pratique des langues étrangères.

Il n'est donc pas rare que certains Égyptiens parlent deux ou trois langues différentes et connaissent les notions de plusieurs autres.

Dans les quartiers touristiques, les investigateurs ne devraient pas rencontrer de véritables problèmes. Toutefois, connaître les bases de la langue arabe pourrait leur ouvrir bien des portes (ou éviter bien des confusions) car dans les quartiers les plus isolés, les habitants n'ont pas bénéficié de l'ouverture du pays.

Quoi qu'il en soit, le guide local reste une très bonne alternative pour circuler en ville, que ce soit pour éviter de s'égarer ou simplement circuler sans être assailli par les vendeurs ou autres guides à la sauvette (Cf. guide, l'utilité des guides, dans les Informations pratiques du Caire, p. 25).

Langues rencontrées dans ce chapitre

- Araméen : employée pour exprimer des idées religieuses.
- Assyrien : héritée de l'écriture sumérienne, au moyen de signes cunéiformes.
- Copte : langue afro-asiatique descendant de l'égyptien ancien.
- Égyptien démotique : écriture ancienne égyptienne à partir d'un alphabet et non de symboles comme les hiéroglyphes.
- Grec classique : langue grecque du IXe au IVe siècle av. J.-C.
- Hébreu
- Hiéroglyphes égyptiens
- Latin

Devises

La monnaie nationale est la livre égyptienne (£E) – en arabe, la guinay. La livre se subdivise en 100 piastres (P.T.). Les Égyptiens utilisent aussi le millième (10 mill. pour 1 P.T.).

La £E est une pièce d'or, la piastre une pièce d'argent ou de nickel et le mill. est en bronze.

Le taux de change de la £E varie constamment pendant les années 20. Les voyageurs obtiendront généralement un change plus favorable de leurs espèces étrangères auprès des changeurs des marchés mais cela n'est pas sans risque.

Pour les besoins du jeu, considérez que les livres anglaises et égyptiennes sont interchangeables. Le papier monnaie américain sera accepté ou pas, à votre convenance. Les dollars d'argent, et plus particulièrement les pièces mexicaines que l'on retrouve dans le monde entier, devraient toujours être bien reçus.

Alexandrie
Tanis
Héliopolis
Gizeh
Le Caire
Saqqara
Memphis
Suez
Monastère de Ste Catherine
Bir Umm Fawakir
Abydos
Quseir A-Qadin
Thèbes
Karnak
Medinet Habu
Louxor
Beit el Wali

Principaux sites archéologiques d'Egypte



Animalerie

Les caractéristiques des crocodiles du Nil et des lions figurent dans le *Manuel du Gardien V7*, p.342-343. Les autres animaux que l'on est susceptible de rencontrer en Égypte sont les chameaux, les hippopotames, les hyènes, les chacals et les vautours. Pour ces derniers, reportez-vous aux caractéristiques du condor.

Dromadaire
(Camelus dromedarius)
Créatures natives des déserts africains, ces camélidés à une seule bosse ont une valeur inestimable pour les nomades des déserts égyptiens, libyens et sahariens. Facilement domestiqués et montés, ils fournissent transport, nourriture, lait et abri à leurs maîtres. Les femelles mettent bas tous les deux ans et le petit reste auprès de sa mère jusqu'à son sevrage, à un an et demi.

Hippopotame du Nil
(Hippopotamus amphibius)
Plus à l'aise dans l'eau que sur la terre, ces barriques grises à pattes ne sont pas les animaux comiques souvent décrits dans la littérature. Pendant la saison des amours, ils défendent férocement leur territoire et les mâles attaquent toute créature qui s'aventure dans leur secteur de rivière avec leurs défenses qui mesurent de 20 à 30 cm. Ils passent l'essentiel de la journée presque complètement sous l'eau et sortent des lacs et des rivières au crépuscule pour se nourrir d'herbes et de broussailles qu'ils trouvent près de la rive. Quand ils sont énervés, une sueur rose apparaît sur leur tête ; on pensait autrefois que cette transpiration était du sang.

Carac.	Moy.	Jet
FOR	180	(6D6+15)×5
CON	100	(6D6+6)×5
TAI	180	(6D6+15)×5
DEX	35	(2D6)×5
POU	50	(3D6)×5

Points de vie moy. : 28
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : +4
Points de magie moy. : N/A
Mouvement : 7/12 (nage)

Combat
Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Il attaque souvent par surprise, fait chavirer les embarcations et mord.
• Combat rapproché 40 % (20/8)
1D8+3D6 points de dégats
• Esquive 10 % (5/2)
Protection : 3 points de peau épaisse

Compétences
Attaquer les bateaux 40 % (20/8)
Se cacher dans l'eau 85 % (42/17)
Habitat : les fleuves et lacs d'Afrique

Hyène (Hyaenidae)
Carnassier de type canidé vivant en meute, la hyène est particulièrement connue pour son cri – un sinistre ricanement. Quand il retentit la nuit, même des hommes téméraires peuvent trembler de peur. Les hyènes vivent et se déplacent en groupes de 8 à 14 individus. Les femelles donnent naissance à deux petits une fois par an. Le premier né, bien qu'âgé d'à peine quelques minutes, attaque systématiquement le deuxième dès qu'il apparaît et le tue. Ces animaux s'en prennent rarement aux humains.

Carac.	Moy.	Jet
FOR	95	(2D6+12)×5
CON	50	(3D6)×5
TAI	50	(3D6)×5
DEX	50	(3D6)×5
POU	75	(2D6+8)×5

Points de vie moy. : 10
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +2
Points de magie moy. : N/A
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Les hyènes mordent, donnent des coups de patte et déchiquètent.
• Combat rapproché 30% (15/6)
1D8+1D4 points de dégats
• Esquive 15 % (7/3)
Protection : 2 points de peau épaisse et de fourrure.

Compétences :
Briser les os 40 % (20/8)
Démembrer un cadavre 60 % (30/12)
Détecter la nourriture cachée 80 % (40/16)
Discrétion 75 % (37/15)
Pister 30 % (15/6)

Chat (Felis silvestris catus)
Notre bon vieux chat domestique, qu'il soit de maison ou de gouttière, tigré ou à poil ras.

Carac.	Moy.	Jet
FOR	10	(1D6-1)×5
CON	35	(2D6+2)×5
TAI	5	(1D6-2)×5
DEX	150	(5D6)×5
POU	75	(3D6+3)×5

Points de vie moy. : 4
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : N/A
Mouvement : 9

Combat
Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Ces prédateurs ont des griffes et des crocs tranchants. Avec une manœuvre, ils peuvent saisir et immobiliser un adversaire (à leur taille).
• Combat rapproché 80 % (40/16)
1D4-2 (minimum 0) points de dégats
• Esquive 60 % (30/12)

Compétences
Discrétion 95 % (47/19)
Pister 65 % (32/13)
Trouver Objet Caché 80 % (40/16)

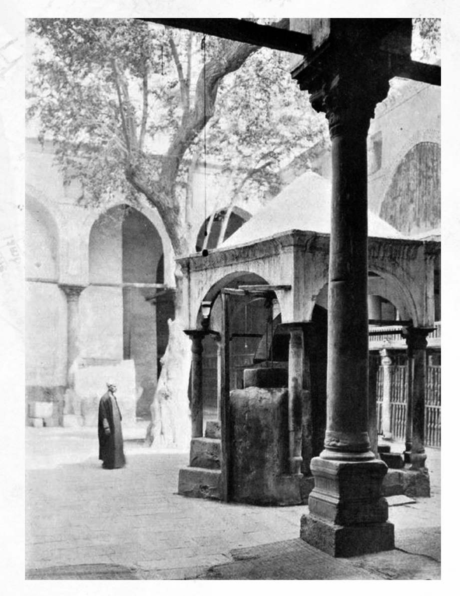
Cobra égyptien (Naja haje)
Plus petit et moins élégant que le cobra royal indien, le cobra égyptien est plus sombre et doté d'un capuchon plus étroit. Son apparence devrait pourtant suffire à faire transpirer le plus brave des investigateurs.Son attaque n'est pas extraordinairement rapide ou précise. Si l'investigateur la voit venir, il a droit à un test d'Esquive sans dé malus (il arrive, après tout, que le cobra vise un revers de pantalon plutôt que la jambe ou même qu'il oublie d'injecter son venin). La morsure du cobra n'entraîne en soi aucun dégât significatif, même si ses crochets acérés sont capables de traverser deux points de protection. Le poison (Fort) agit assez lentement. Quinze minutes s'écoulent généralement avant que les premiers effets (enflure, fièvre, transpiration) ne se fassent sentir.

Carac.	Moy.	Jet
FOR	10	(1D3)×5
CON	30	(1D6+3)×5
TAI	10	(1D2)×5
DEX	75	(2D6+6)×5
POU	15	(1D6)×5

Points de vie moy. : 4
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : N/A
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1. Il peut utiliser sa morsure pour rendre les coups plusieurs fois par round.
Options de Combat rapproché : Sa morsure inocule un venin (Fort). La victime doit réussir un test extrême de CON pour ne pas subir les effets maximums du poison. Si le test réussit, les effets sont amoindris. Sans un anti-venin ou un traitement approprié, la victime d'une morsure de serpent peut en mourir (cf. Poisons, page 128 du *Manuel du Gardien*).
• Combat rapproché 40 % (20/8)
1 + poison Fort points de dégats
• Esquive 40 % (20/8)

Compétences
Discrétion 90 % (45/18)



Banques

Dans les années 1920, les grandes banques anglaises sont toutes présentes en Égypte. Les « Big Five » sont Barclays, Lloyds, Midland, National Provincial et Westminster.

La seule banque non-britannique à gagner de l'importance est la Banque Misr (c'est-à-dire la banque de l'Égypte), fondée en 1920.

Forces de l'ordre & port d'arme

Le port d'arme est autorisé aux Européens mais pas aux indigènes, s'agissant ici d'une colonie britannique.

On considérera que les armes doivent faire état d'une déclaration auprès des autorités policières du Caire lors de l'arrivée dans la ville, le déclarant se retrouvant titulaire d'un permis, et que les armes de gros calibre ne peuvent pas être portées ostensiblement – ceci afin de ne pas créer de problèmes.

Des armes peuvent être achetées dans les marchés, cependant le prix ne sera pas en rapport avec la puissance ou la qualité de l'arme – uniquement de sa rareté locale… ou de la météo. Bien souvent, le vendeur ne s'intéresse à l'existence d'un permis que si la police rôde dans les parages.

Communications

Dans les années 20, le courrier reste la solution la plus répandue (et la plus fiable) pour communiquer en Égypte. On trouve des bureaux de poste un peu partout dans les grandes villes et les hôtels font office de relais pour la majorité des visiteurs étrangers.

Le téléphone est encore peu développé et seuls les administrations les plus importantes et quelques grands hôtels en sont équipés. Mais être doté d'une installation si moderne ne garantit pas son (bon) fonctionnement. Il faut parfois attendre de longues heures pour parvenir à joindre son interlocuteur. Pour les appels à l'international, le temps d'attente peut atteindre jusqu'à 10 heures.

En 1925, seule la radio à ondes courtes est utilisée mais les journaux restent le meilleur vecteur d'informations.

Journaux

Voir ceux du Caire, p. 25

Religions

Près de 90 % de la population est de confession musulmane. Le reste appartient à l'Église copte. L'Islam prévaut dans la vie de tous les jours. Peu de gens effectuent les cinq prières quotidiennes, mais presque tous les hommes répondent à l'appel du muezzin le vendredi matin. Les deux communautés religieuses sont censées cohabiter en toute cordialité mais les affrontements violents sont courants et les Coptes parlent volontiers de discrimination à leur encontre.

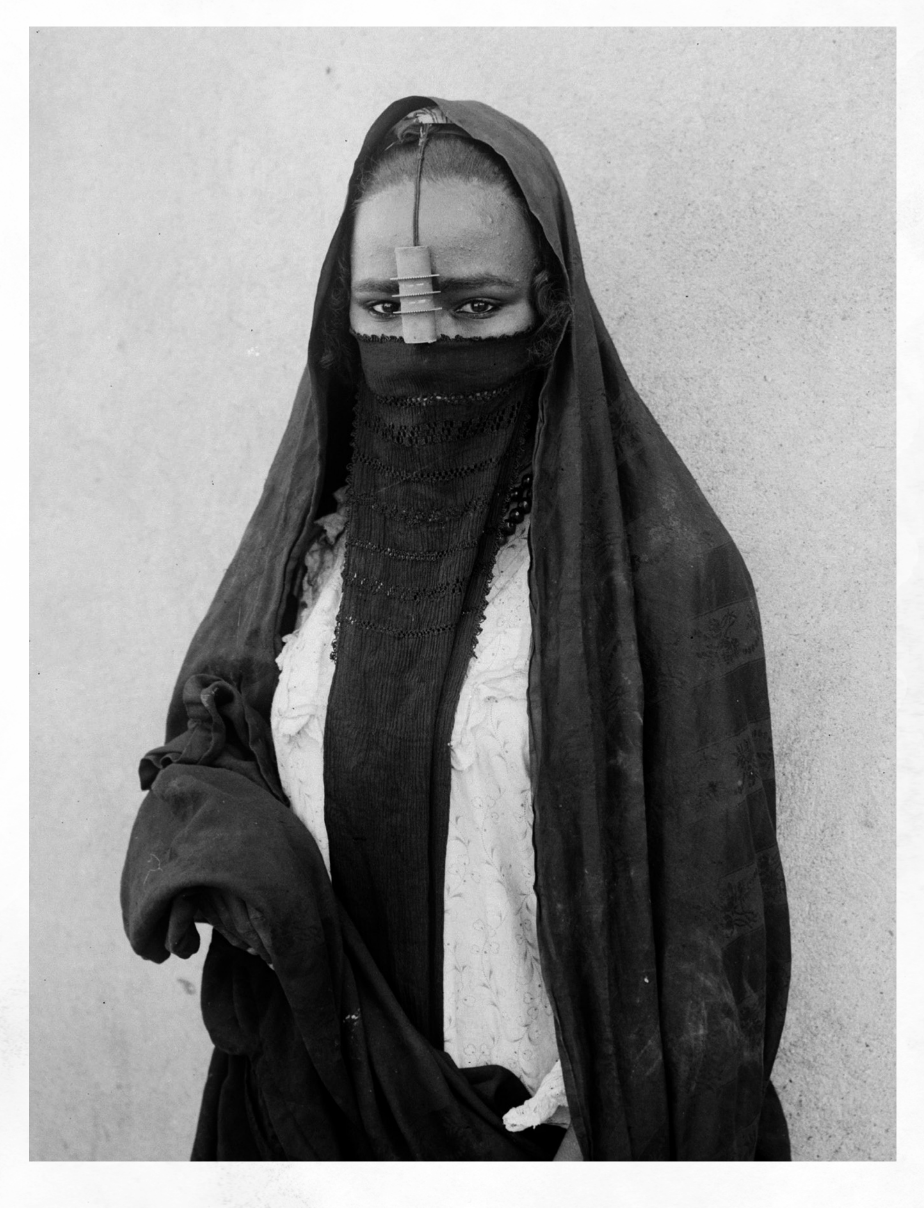
La religion musulmane, ou Islam, se base sur les écrits du Prophète Mahomet (début du VIIe siècle). Elle se veut à la fois religion, loi et règle de vie quotidienne. Ses fondements sont le Coran, livre saint et parole de Dieu révélée à Mahomet, et la Sunna, enseignement et vie du prophète, qui contiennent tous deux des éléments de la tradition judéo-chrétienne.

Les cinq piliers de l'Islam sont :

- **Croire** et **proclamer** l'attestation de la foi
- **Accomplir la Salat** (prière canonique, cinq fois par jour à heure fixe)
- **S'acquitter de la Zakat** (aumône purificatrice)
- **Jeûner** le mois du Ramadan (pour commémorer le mois où fut révélé le Coran)
- Faire le **pèlerinage** à la Mecque une fois dans sa vie

Le croyant doit se référer au Coran, adhérer sincèrement à ses préceptes et s'abandonner intégralement à son dieu unique en cherchant à perfectionner, sans cesse, son comportement.

Toutes les prescriptions relatives aux





aspects de la vie, que ce soit la vie religieuse, politique, sociale ou privée, sont contenues dans la Charia. Elles sont classées en cinq catégories : ce qui est obligatoire, recommandé, indifférent ou licite, blâmable et interdit.

Tout est pensé pour mener une vie aussi vertueuse que possible afin de préparer son salut.

Calendrier

L'an 0 marque la conquête de La Mecque par Mahomet (622 ap. J.-C.). L'année musulmane dure 354 ou 355 jours, soit douze mois de vingt-neuf ou trente jours dans le calendrier lunaire. De fait, elle n'est pas synchronisée avec le calendrier grégorien et le décalage accumulé sur trente-trois ans correspond à une année complète de quatre saisons.

En 1925 (1344 dans le calendrier musulman), le nouvel an commence le soir du 22 juillet.

Les femmes et l'Islam

L'Islam est une foi ouverte à tous mais aux hommes d'abord. Les mosquées leur sont réservées ; les femmes sont considérées comme propriétés des hommes et bien des lois sont édictées d'une façon qui ne permet pas à une femme de traîner un homme en justice. Une femme ne peut pas divorcer de son mari, mais celui-ci peut la répudier simplement en annonçant la chose. La femme n'est alors plus digne d'être épousée.

Les riches musulmans des années 20 continuent à avoir plusieurs épouses. Les femmes ne voyagent que voilées de la tête aux pieds et doivent être escortées d'un homme dès qu'elles quittent leur maison. Cependant, bien des musulmanes exercent un pouvoir considérable au sein de leur foyer et contrôlent les finances de la maison et l'éducation des enfants.

Se déplacer

Quelle que soit la ville où l'on se trouve, deux moyens de transport sont couramment utilisés par les Égyptiens : la voiture hippomobile (tractée par un cheval) et le taxi automobile.

L'avantage de ces moyens de locomotion, en plus de leur faible coût, est de permettre d'accéder rapidement à n'importe quel endroit de la ville – à l'exception de certains quartiers où les ruelles sont trop étroites, comme le Vieux Caire.

Dans les plus grandes villes, comme Alexandrie ou Le Caire, la population emprunte couramment le tramway. Il permet de se rendre pratiquement partout si l'on est prêt à marcher un peu ; les femmes utilisent un compartiment réservé, séparé de celui des hommes. Un symbole de couleur est associé à chacune des lignes et figure dans chaque tram.

Centres d'intérêt

Alexandrie

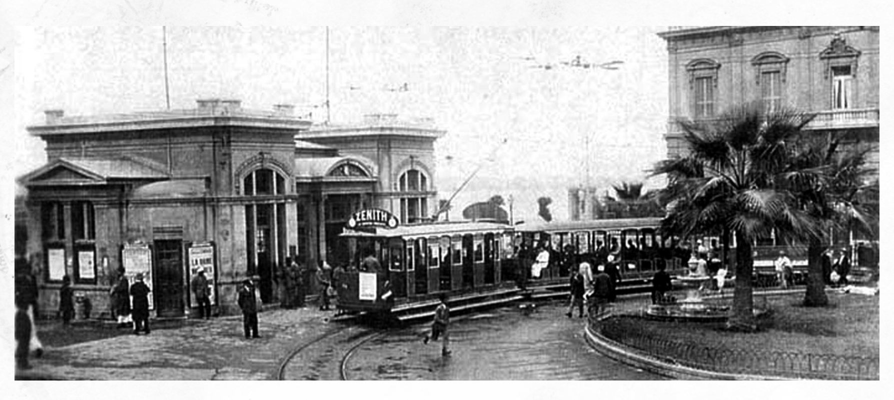
Alexandrie est le plus ancien des grands ports d'Égypte : on doit sa fondation à Alexandre le Grand en 331 avant J.C. Le phare de l'île de Pharos était une des sept merveilles du monde et l'on dit que la légendaire bibliothèque d'Alexandrie a contenu toute la connaissance du monde antique. Ses 700 000 volumes ont été détruits pour l'essentiel dans l'incendie de 391.

Alors que les touristes affluent au Caire pendant la saison hivernale, les riches et puissants de la ville s'installent à Alexandrie pendant l'été. Ils y habitent leurs résidences estivales, profitent des plages de sable et font la fête toutes les nuits. La plupart des membres du parlement égyptien et des diplomates de toutes les nations s'y retrouvent de juin à septembre.

L'arrivée

Par voie maritime, l'investigateur découvre d'abord les murs blancs du palais de Ras el Tin, une forteresse qui se dresse sur une hauteur à tribord et domine le phare moderne bâti sur le site d'un temple antique dédié à Poséidon. À l'aube et au crépuscule, les murs baignent dans une lumière rouge comme s'ils étaient couverts de sang, disent certains.

En pénétrant dans la rade intérieure, le navire est immédiatement entouré



par une nuée de petits bateaux qui représentent toutes les agences de voyages connues de l'homme. L'air résonne des cris en arabe et en anglais : « Faites-vous guider par notre agence ! », « Choisissez notre hôtel ! ». Depuis le pont, on croit plonger le regard dans une fosse aux lions à l'heure des repas.

Il est possible de se procurer des tickets de train pour Le Caire auprès du commissaire de bord avant de toucher terre. Pendant la saison touristique (de novembre à fin avril), des trains pour la capitale viennent chercher les voyageurs qui débarquent de chaque navire. Les départs peuvent aussi se faire à partir de la gare centrale Bab el-Jedid. Le voyage dure 3 heures en express ou environ 7 heures en train ordinaire (sans voiture restaurant).

La plupart des compagnies de vapeur qui desservent l'Égypte ont des agences à Alexandrie ; un consulat américain et un britannique y sont installés.

Hôtellerie

Les hôtels d'Alexandrie comprennent :

- Le Claridge (35, rue Fouad Ier ; 150 chambres), luxueux, jardin sur le toit avec vue sur la ville et la rade.
- Le Majestic (4, place Saad Zaghloul [avant 1925 : « 4 The Square »] ; 200 chambres), confortable.
- Hôtel de France (extrémité ouest de la place Saad Zaghloul [The Square] ; 50 chambres), modeste.

Restauration

En plus d'excellents hôtels restaurants, Alexandrie compte aussi de très bons restaurants :

- Giovannides (33, place Saad Zaghloul) qui sert aussi bien des plats européens qu'égyptiens.
- L'Union (2, rue de l'Ancienne Bourse) pour une cuisine européenne, ainsi que les nombreux cafés arabes de la place Méhémet Ali.

Un certain nombre de « restaurants à bière » de la ville proposent de la bière blonde et une cuisine euro-égyptienne.

Librairies et bibliothèques

- M. L. Schuler (6, rue Chérif Pacha) vend des antiquités et des éditions rares.
- Spiros N. Grivas (11, place Saad Zaghloul) vend des livres vieux et neufs ainsi que des cartes de voyages.
- British Book Club (5, rue Adib), ouvert tous les jours de 9 h à 13 h.

Boutiques

Plusieurs enseignes vendent toute sorte de fournitures : matériel d'expédition, vêtements et autres produits européens. On citera, entre autres :

- Davies Bryan & Co. (rue Chérif Pacha).
- S. Sednaoui & Co. (rue Sidi el-Mitwalli).
- Rothernberg (place Méhémet Ali).

Des fournitures locales peuvent être obtenues dans les nombreuses boutiques qui bordent la rue Chérif Pacha. Sans un guide, les prix seront probablement sérieusement exagérés.

Transport pour Le Caire

Tous les jours, six trains relient les deux villes en 4 heures (200 km). La voie ferrée traverse les terres fertiles du delta et rejoint la ligne de Port-Saïd avant d'entrer dans la gare centrale du Caire.

Sites remarquables

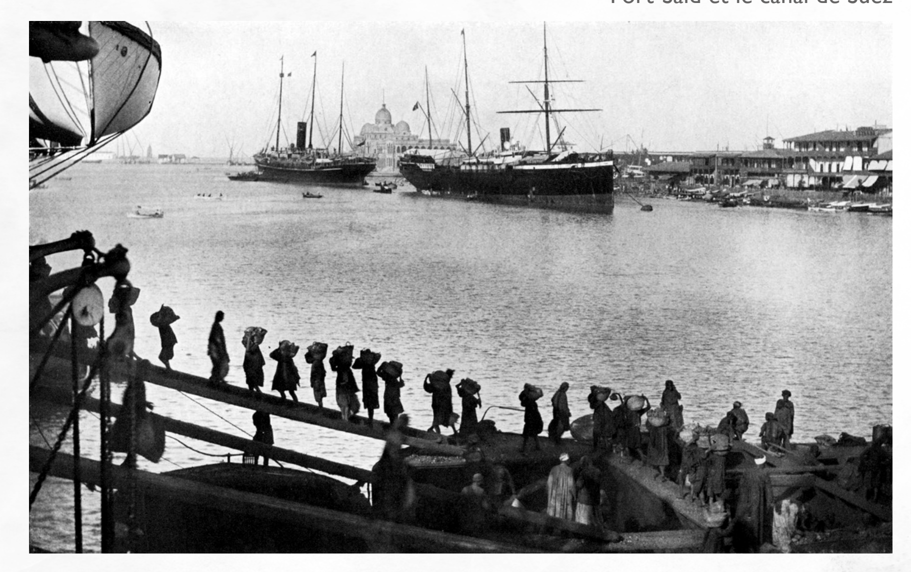
- Colonne Pompée du Sérapeum : la Colonne du Sérapeum (temple du dieu Sérapis) marque l'emplacement où se dressait autrefois la bibliothèque d'Alexandrie. Près de la colonne, on trouve un antique bassin, deux sphinx de granit rouge et un certain nombre de



statues sans tête, ramenées d'Héliopolis par Alexandre le Grand, pense-t-on. À cinquante mètres, un ensemble de colonnes de granit marque l'entrée des passages souterrains qui sont tout ce qui reste de la bibliothèque et du Sérapeum.

- Les catacombes de Kom-el-Chouqafa : découvertes en 1900, elles se trouvent à dix minutes à pied de la colonne de Pompée dans la direction du canal. Les tombes bien préservées de Kom-el-Chouqafa (colline des tessons) associent les styles égyptien et grec classique ; elles remonteraient aux environs du deuxième siècle de notre ère. Leurs dimensions et sculptures impressionnent tous les visiteurs. La décoration des tombes constitue un étrange mélange de thèmes romains, grecs et égyptiens : statues d'Anubis et de Sebek en armure romaine qui gardent la chambre funéraire principale ; sarcophages couverts de complexes bas-reliefs égyptiens mais arborant la tête de Méduse. Plus de quatre cents momies ont dû être inhumées ici, mais la plupart ont été volées.
- Le port antique (1300 av. J.C.) : son aménagement est attribué à Ramsès II. Les investigateurs qui louent une barque peuvent admirer, juste à l'extérieur de la digue moderne, les ruines du port et, à une dizaine de mètres plus loin, de nombreux bâtiments à colonnes qui reposent de 1 à 10 mètres sous la surface.
- Le phare d'Alexandrie : le phare légendaire d'Alexandrie se dressait à l'emplacement actuel du Fort Qaitbay, une impressionnante forteresse médiévale. Le phare dépassait les 120 mètres de haut. Selon la légende, il se dressait sur un gigantesque crabe de verre et, à son sommet, un « miroir magique » était capable de détecter les vaisseaux ennemis à distance. Les contes parlent aussi d'une troupe à cheval qui, décidée à découvrir le secret du miroir, se perdit dans les « trois cents pièces » situées sous le phare et finit dévorée par le crabe. Après une série de tremblements de terre qui frappèrent de 700 à 1400, ne restent ici qu'une mosquée construite sur les décombres du phare et le château arabe adjacent, construit en 1480 et endommagé par des bombardements britanniques en 1882.

Port-Saïd et le canal de Suez



Port-Saïd et le delta du Nil

Nous étions venus en Égypte à la recherche du pittoresque et du mystique mais nous ne rencontrâmes rien de tel quand le navire entra dans Port-Saïd et débarqua ses passagers dans de petites embarcations. Seulement de longues dunes de sable, des bouées qui oscillent sur les eaux peu profondes et une ennuyeuse petite ville européenne sans le moindre intérêt…

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des pharaons*

Escale de la majorité des navires passagers en provenance d'Angleterre, Port-Saïd se situe à l'extrémité est du delta du Nil et constitue la porte d'entrée du canal de Suez. La ville, fondée en 1859, doit son nom à Mohamed Saïd Pacha. Elle est construite sur une hauteur artificielle élevée avec les gravats résultant du



percement du canal. L'endroit n'est en rien une cité égyptienne typique et n'existe guère que pour assurer le service du canal et des navires qui y passent.

L'arrivée

Les navires ne s'amarrent pas à quai : les passagers débarquent grâce à une flottille de petites embarcations.

La ville comprend des agences de toutes les compagnies de vapeur qui desservent l'Égypte, un consulat américain ainsi que britannique. Elle est ordonnée suivant un plan en grille et ne présente guère d'intérêt ni la moindre ruine remarquable.

Hôtellerie

Bien que les voyageurs ne s'attardent généralement pas à Port-Saïd, plusieurs hôtels sont prêts à les accueillir :

- Eastern Exchange (Shari Fuad el-Auwal ; 80 chambres), bon service
- Casino Palace (North Shore ; 85 lits), bon service, quelques chambres avec balcon et vue sur la mer
- Hôtel de la Poste (27, Shari Fuad el-Auwal ; 60 chambres), service moyen

Restauration

Il y a quelques restaurants arabes à Port-Saïd mais la plupart des voyageurs étrangers mangent dans les hôtels-restaurants.

Boutiques

Les vendeurs de reliques égyptiennes encombrent les rues ; presque tous vendent des faux et non des pièces authentiques.

Transport vers Le Caire

Les trains pour Le Caire (environ 250 km) partent de la gare qui n'est qu'à dix minutes à pied de la douane. Les express mettent 4 heures et les convois ordinaires un quart d'heure de plus (peu d'arrêts).

La voie file vers Le Caire en suivant d'abord le canal de Suez puis rejoint la Palestine railway à El Qantara (c'est ici que les passagers de l'Orient-Express rejoignent le train). Le voyage continue ensuite à travers des terres fertiles puis le désert nu pour rejoindre la ligne d'Alexandrie (200 km) avant d'entrer dans la gare centrale du Caire.

Sites remarquables

- Le canal de Suez : le canal relie la mer Méditerranée à la mer Rouge. Long de 161 km, il a été terminé en 1869 après dix ans de travaux. En 1875, la Grande-Bretagne est devenue, par rachat, le principal actionnaire du canal.
- Le delta du Nil : le vaste delta à l'embouchure du Nil est le grenier de l'Égypte, et presque toute la nourriture consommée au Caire en provient. Il a été formé par le limon déposé à chaque crue annuelle du Nil. Chaque pouce de terre est cultivé. Le delta, un labyrinthe de fermes et de canaux sans cours fixes, ne fait généralement pas partie des itinéraires touristiques et le premier contact avec les fellahs peut s'avérer malaisé. Mais si le voyageur se montre amical, les règles de l'hospitalité reprennent leurs droits. L'investigateur est invité à partager un toit pour la nuit et une fête est même donnée en son honneur.



Prétexte à scénario

Les navires qui utilisent le canal se mettent à signaler les étranges visions nocturnes de leurs passagers et de leurs équipages. Un ou deux bâtiments ont même été coulés. On parle de piraterie. En fait, une colonie de profonds est installée dans la mer Rouge depuis des temps immémoriaux, mais la construction du canal a gravement perturbé leur domaine. Après plusieurs années passées à réparer les effets de la catastrophe, ils commencent à attaquer et même à couler les navires qui empruntent le canal.




HELOUAN
CAIRO
CIGARETTES
M. MELACHRINO & Co
NESTOR GIANACLIS

Le Caire


Une diseuse de bonne aventure près du jardin d'Ezbékieh.

Généralités

Présentation

Le Caire est la plus grande ville d'Afrique et l'une des plus grandes villes du monde. Au milieu des années 20, 850 000 personnes (dont un dixième d'étrangers) vivent dans cette capitale de la plus vieille culture connue.

La capitale de l'Égypte profite aisément de l'intérêt que la civilisation pharaonique suscite sur la scène internationale. Les touristes remplissent ses hôtels et ses marchés, à la recherche d'aventure et d'exotisme.

Pourtant, les années 1920 y sont agitées par nombre d'émeutes et d'assassinats politiques. L'Égypte commence à s'affranchir du protectorat britannique et diverses factions politiques s'affrontent dans les rues.

Les investigateurs qui visitent Le Caire sont plongés dans l'atmosphère politique explosive qui s'est emparée de cette cité antique et romantique. Les temps sont riches en aventures et l'anarchie annonce un nouvel ordre. Les Occidentaux ont le droit de porter ouvertement les armes à feu qui sont, elles, interdites aux indigènes.

Mais même plongé dans le chaos, Le Caire séduit. C'est la cité des Mille et Une Nuits ; à chaque coin de rue, on rencontre un conteur, un jongleur ou un charmeur de serpent. Elle abrite le plus grand souk du monde. Et les aventures de roman font ici partie de la réalité : de jeunes occidentales y sont kidnappées pour alimenter la traite des blanches et de respectables dames cairotes, voilées et mystérieuses, passent dans les rues.

Inconvénients mineurs

La majeure partie de la ville est affreusement pauvre. Les mendiants sont partout. Certains se révèlent des simulateurs, mais la plupart sont effectivement manchots, culs-de-jatte, défigurés, bossus, etc. Les investigateurs compétents en médecine qui visitent les quartiers pauvres peuvent diagnostiquer une foule de cas de rachitisme ou de syphilis avancée. La bilharziose est endémique.

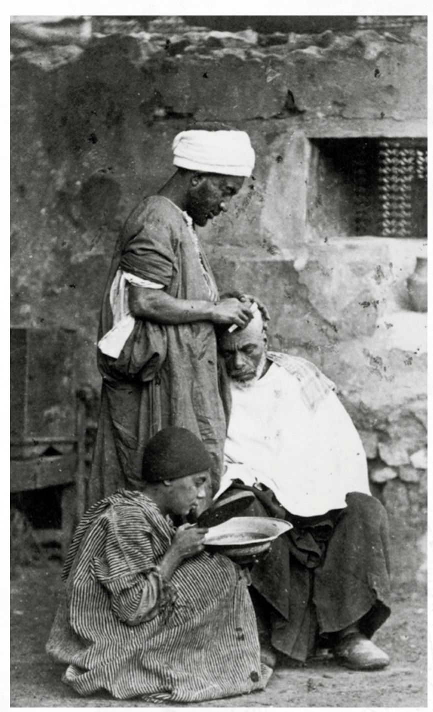
Mais les mendiants voient beaucoup de choses et sont plus faciles à trouver que la police. Le petit peuple des rues peut guider les investigateurs et leur apporter divers renseignements si, bien sûr, ils connaissent au moins quelques mots d'arabe.

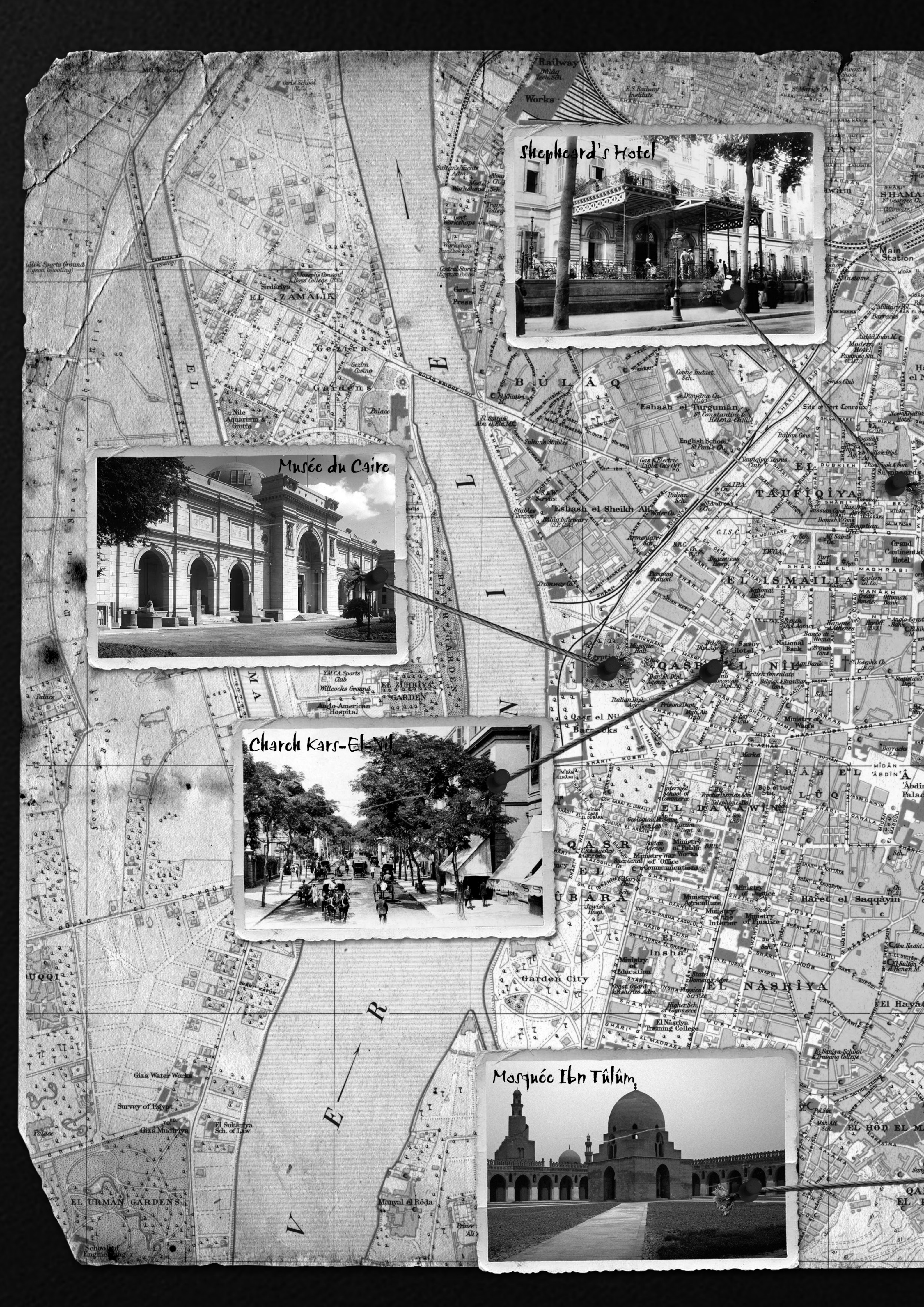
Histoire récente

Outre l'intérêt de l'Europe pour l'Égypte, deux éléments importants vont profondément marquer les années 20 : la fin du protectorat britannique et la découverte de la tombe de Toutânkhamon par Howard Carter. Entre la tension des manifestations organisées contre les Britanniques et les tractations des archéologues étrangers avec le gouvernement égyptien, les investigateurs vont profiter d'ambiances très contrastées.

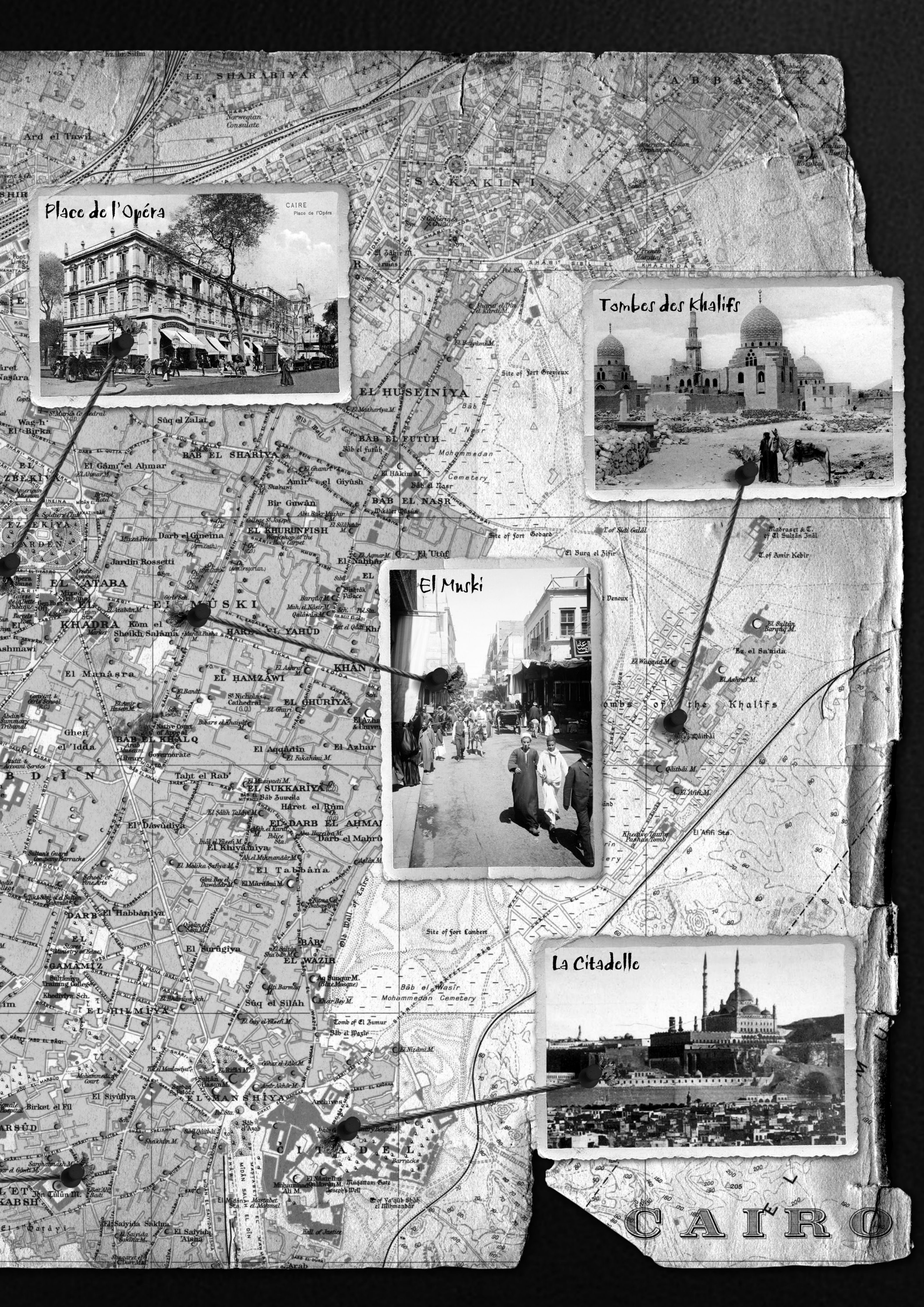
Événements en 1925

- **3 janvier :** manifestation d'étudiants au Caire.
- **7 janvier :** une dispute oppose Carter au gouvernement égyptien, à propos des méthodes utilisées dans la tombe.
- **15 janvier :** la tombe de Toutânkhamon doit être rouverte par Carter.
- **30 janvier :** des suspects sont arrêtés pour le meurtre de Stack. D'autres le seront en février et mars. Il y aura finalement neuf suspects au procès tenu en mai. Huit d'entre eux seront condamnés à mort, en juin.
- **2 mai :** Carter rouvre finalement la tombe et reprend les fouilles.
- **21 mai :** Lord Allenby démissionne. En octobre, Lord George Lloyd lui succède.

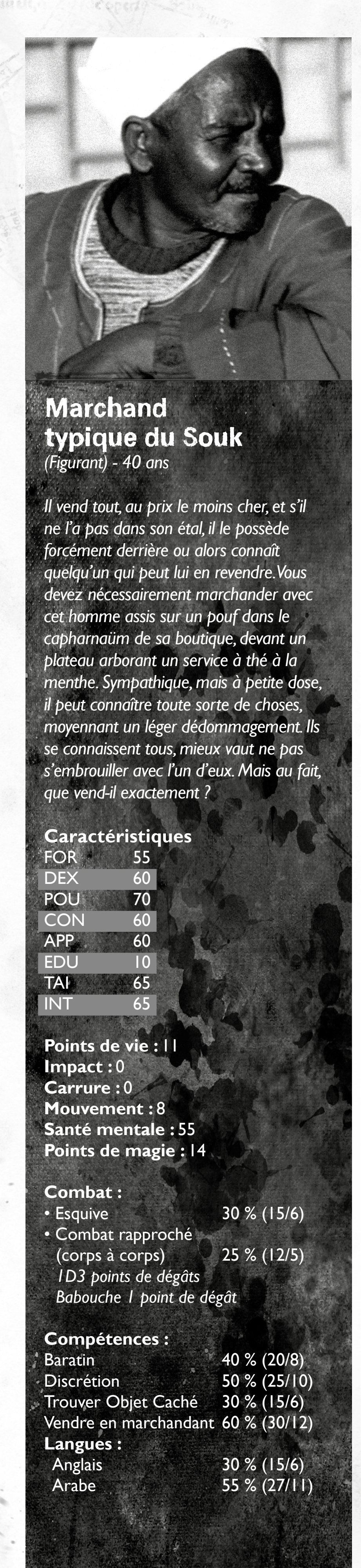

Un barbier au travail dans la rue



Shepheard's Hotel
Musée du Caire
Chareh Kars-El-Nil
Mosquée Ibn Tûlûm
EL ZAMALIK
BÛLÂQ
EL TAUFÎQÎYA
EL ISMAILIA
QASR EL NÎL
EL NÂSRÎYA
Garden City
EL URMÂN GARDENS



Place de l'Opéra
CAIRE
Place de l'Opéra
Tombes des Khalifs
El Muski
La Citadelle
CAIRO
EL SHARABIYA
SAKAKINI
EL HUSEINÎYA
BÂB EL SHARÎYA
BÂB EL FUTÛH
BÂB EL NASR
EL KHURUNFISH
EL MUSKI
EL ATABA
KHADRA
EL HAMZÂWI
EL GHURÎYA
BÂB EL KHALQ
EL SUKKARÎYA
EL DARB EL AHMAR
EL KHIYAMIYA
El Tabbâna
EL HILMÎYA
EL MANSHÎYA
CITADEL
Tombs of the Khalifs
Mohammedan Cemetery



Marchand typique du Souk

(Figurant) - 40 ans

Il vend tout, au prix le moins cher, et s'il ne l'a pas dans son étal, il le possède forcément derrière ou alors connaît quelqu'un qui peut lui en revendre. Vous devez nécessairement marchander avec cet homme assis sur un pouf dans le capharnaüm de sa boutique, devant un plateau arborant un service à thé à la menthe. Sympathique, mais à petite dose, il peut connaître toute sorte de choses, moyennant un léger dédommagement. Ils se connaissent tous, mieux vaut ne pas s'embrouiller avec l'un d'eux. Mais au fait, que vend-il exactement ?

Caractéristiques

FOR	55
DEX	60
POU	70
CON	60
APP	60
EDU	10
TAI	65
INT	65

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 55
Points de magie : 14

Combat :
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
  Babouche 1 point de dégât

Compétences :

Baratin	40 % (20/8)
Discrétion	50 % (25/10)
Trouver Objet Caché	30 % (15/6)
Vendre en marchandant	60 % (30/12)

Langues :

Anglais	30 % (15/6)
Arabe	55 % (27/11)

Personnalités de 1925

- **Haut-Commissaire :** Lord Edmund Allenby (depuis 1919), démission en octobre 1925, remplacé par Lord George Lloyd.
- **Premier Ministre** : Saad Zaghloul Pasha jusqu'en décembre 1924, remplacé par Ahmad Ziwar Pasha.
- **Budge, E.A. Wallis (1857-1934) :** ancien directeur du département d'égyptologie du British Museum. Bien qu'âgé de près de soixante-dix ans, Wallis continue de se rendre souvent au Caire et en Égypte dans les années 20. Premier expert au monde en ce qui concerne les dieux et les langages de l'Égypte antique, il est l'auteur de plusieurs livres sur le sujet. Il descend toujours au Shepheard's au Caire ou chez Howard Carter à Thèbes.
- **Carter, Howard (1873-1939) :** archéologue et explorateur en Égypte dès l'âge de seize ans. À partir de 1915, il a l'exclusivité des droits d'exploration de la Vallée des Rois. En Égypte, il vit dans sa maison sur la route entre Thèbes et la Vallée, mais on peut le rencontrer occasionnellement au Shepheard's Hotel du Caire. Il fuit habituellement toute publicité, particulièrement après la découverte du trésor de Toutânkhamon.
- **Churchill, Winston (1874-1965) :** futur Premier Ministre d'Angleterre, Churchill participe aux négociations sur l'indépendance de l'Égypte qui se tiennent au Caire en 1921. Il est installé au Shepheard's Hotel et reçoit fréquemment la visite de T. E. Lawrence. Cet homme rond et sérieux montre un profond intérêt pour l'histoire.

Le Vieux Caire

- **Fouad Ier (1868-1936) :** premier prince de la famille royale égyptienne, Fouad devient roi d'Égypte en 1922. Fréquent visiteur du Club Mohammed Ali et de l'Automobile Club, il aime le jeu et les femmes occidentales.
- **Graves, Richard (Dick) (1880-1960) :** inspecteur de l'Intérieur dans la province du Fayoum, il reçoit souvent la visite de son frère Robert. Tous deux sont fréquemment au Shepheard's Hotel du Caire ou au Musée Égyptien où ils examinent les dernières découvertes.
- **Graves, Robert (1895-1985) :** important auteur britannique, historien et mythologue (auteur de La Déesse blanche et de Moi, Claude). Il se passionne pour les dieux et les mythes de l'Égypte antique et se retrouve souvent à enquêter sur les mêmes cultes que les investigateurs, bien que ce ne soit pas nécessairement pour les raisons identiques.
- **McPherson, Joseph « Bimbashi » (1866-1946) :** chef des services secrets britanniques en Égypte jusqu'en 1920, il continue son activité pour son propre compte pendant toutes les années 20. Il participe vigoureusement à la campagne contre la drogue au Caire et, comme patron du Café Maraschino, il obtient des informations sur le trafic de stupéfiants et sur les responsables des meurtres de Britanniques en Égypte. Toujours prêt à aider un investigateur, il dispose de contacts haut placés.
- **Pratt, Miss Ida :** auteur d'un excellent livre sur les références à l'Égypte antique de la Bibliothèque Publique de New York, Ida visite souvent l'Égypte pour y étudier ses dieux et son histoire. Toujours célibataire malgré sa trentaine, elle descend généralement au Shepheard's ou au Mena House Hotel.
- **Reisner, Dr George A. (1867-1942) :** dirige les fouilles de l'Harvard University à la pyramide de Gizeh et au Sphinx. Il y travaille depuis 1910. Son camp se trouve à Gezireh. Il a découvert la tombe de la Reine Hétep-Hérès (mère de Khéops) en 1925. On peut le rencontrer au bar du Mena House presque tous les soirs.
- **Russel Pasha, brigadier Thomas (Lewa) :** chef de la police égyptienne. Il dirige la campagne contre le trafic de drogue au Caire. C'est aussi un remarquable ornithologue ainsi qu'un tireur et chasseur enthousiaste.
- **Sachioni, Signor :** consul d'Italie au Caire jusqu'en 1925, date à laquelle il disparaît mystérieusement sans que l'on sache jamais pourquoi.
- **Williams, Valentine (1883-1946) :** correspondant du London Times au Caire. Reporter doué et zélé, Val télégraphie des rapports réguliers sur l'agitation politique de la capitale. Il représente une source précieuse pour les investigateurs : il peut souvent leur apporter l'information qu'ils recherchent. Il fréquente assidûment les bars du Shepheard's et on peut fréquemment le voir en train d'examiner et photographier les nouvelles acquisitions du Musée. Il remonte régulièrement le Nil pour des articles sur les fouilles archéologiques.

Géographie

Les huit hectares du jardin d'Ezbékieh servent de point de ralliement à la cité, un peu comme Central Park à New York. La poste principale est installée au sud du jardin, le consulat américain au nord. Sur le flanc ouest, on trouve la plupart des hôtels occidentaux de la ville, à l'est les institutions financières comme la Bourse.

C'est dans le Vieux Caire que se situent les ruelles étroites et les marchés surpeuplés qui symbolisent le Moyen-Orient. La masse des boutiques et habitations est bien sûr plus banale : des bâtisses d'adobes chaulées d'un à trois étages sous un toit en terrasse.

Au sud du Vieux Caire s'étend la Cité des Morts, une désolation de rochers, sable, tombes et mausolées, balayée par les vents. Les investigateurs tiendront peut-être à explorer cet endroit surnaturellement sinistre.

Kasr el-Doubara, le quartier qui borde la rive est, abrite la plupart des bâtiments gouvernementaux, palaces de la noblesse, résidences et appartements de luxe. Le consulat général britannique se trouve juste au sud du pont du Great Nile Bridge.

Note à propos des noms de rues

En Égypte, les rues se disent *sharia* (ex : Sharia Muhammed Ali). Les places sont appelées *midan* (ex : Midan Talaat Harb). Ces deux désignations se rencontrent souvent dans le texte. Certaines rues, comme la rue des Chacals, apparaissent directement en version française. Dans ce cas, il s'agit de rues imaginaires qui n'ont certainement jamais existé.

Une avenue du quartier riche de la ville



Informations pratiques

L'arrivée

Les investigateurs accostent à Port-Saïd (l'extrémité nord du canal de Suez) ou à Alexandrie. Dans les deux cas, ils prennent le train pour Le Caire (moins d'une journée). Les wagons sont divisés en plusieurs classes. Le train arrive à la gare centrale, à moins de deux kilomètres du jardin d'Ezbékieh.

Aide de jeu CA-01 - Lettre de bienvenue au Caire

Une copie de cette lettre, signée par un assistant du Haut-Commissaire britannique (Lord Edmund Allenby ou Lord George Lloyd, pour une lettre postérieure à mai 1925), est envoyée à tous les touristes étrangers qui se sont enregistrés à leur arrivée au Caire.

Utilité de ce document : pour mettre dans l'ambiance, simplement. Ce document présente Le Caire aux visiteurs étrangers.

Cher et honorable invité,

Bienvenue au Caire !

Le Caire est une ville de contrastes, une métropole moderne parsemée d'antiques trésors. Le Caire est une ville à connaître et à apprécier.

Le Caire moderne est l'égal de n'importe quelle ville d'Europe ou d'Amérique. Ses hôtels offrent tout le confort occidental ; ses restaurants et ses cafés allient les saveurs de l'Europe à celles de l'Égypte. L'opéra et les théâtres accueillent les meilleurs artistes mondiaux. Des tramways modernes permettent de se rendre vingt-quatre heures sur vingt-quatre en n'importe quel point de la ville. Ses rues sont sûres et le voyageur partout bienvenu.

La Vieille Ville n'a que peu changé depuis les Mille et Une Nuits. En arpentant ses rues, on se retrouve dans Le Caire de Sinbad le Marin. Les souks contiennent tous les trésors des temps antiques et modernes et les vendeurs s'y montrent courtois et empressés de plaire.

Le Caire peut aussi vous instruire. Ses excellents musées et ses bibliothèques sont ouverts à tous et j'encourage vivement tous les visiteurs à en profiter pleinement durant leur séjour. La plus vieille université du monde, l'Université al-Azhar, un siège du savoir depuis le Xe siècle, s'est parfaite en s'associant à la récente Université américaine du Caire.

Prenez donc le temps d'aller admirer les pyramides de Gizeh toutes proches. Ces merveilles du monde antique devraient nécessairement faire partie de toute visite dans cette fantastique métropole. Si vous pouvez rester une quinzaine de plus, je vous recommande les excellentes croisières qui remontent le Nil vers les cités des anciens pharaons. C'est là qu'est la véritable Égypte et il serait dommage de la laisser de côté.

Le Caire est une ville qui monte, qui monte vers un futur fort et brillant, solidement fondé sur les traditions du passé. J'espère que vous apprécierez votre séjour au Caire et que vous y reviendrez. Si mon assistance peut se révéler utile, n'hésitez pas à me le faire savoir.

Votre serviteur,

Lord Edmund Allenby

Aide de jeu CA-01 - Lettre de bienvenue au Caire

Vie quotidienne

L'utilité des guides

Ces guides touristiques, âgés de 10 à 70 ans, sont toujours des Arabes de sexe masculin. Leurs prix se déterminent davantage par leur capacité à parler anglais (ou d'autres langues européennes) que par leur véritable connaissance de la ville. Les meilleurs seront recommandés par les hôtels qui accueillent les investigateurs ; les pires sont les guides sans permis qui assiègent les visiteurs sans escorte dans les rues affairées. Certains peuvent même être des voleurs ou des assassins.

Ces guides permettent essentiellement d'obtenir l'accès aux mosquées et de dénicher les commerces dont les investigateurs peuvent avoir besoin. Ils détiennent le monopole des locations destinées aux touristes. Il est possible de louer des montures ou d'autres services sans passer par eux, mais les probabilités d'avoir affaire à des voleurs décidés à dépouiller leurs clients augmentent alors.

Coût de la vie

Au Caire, tout dépend du milieu fréquenté. Pour les étrangers, le prix de la plupart des articles du quotidien n'est que de 10 à 20 % plus bas qu'en Angleterre ou en Amérique. Les Égyptiens, eux, paient jusqu'à 80 % de moins ; ils ont l'habitude de marchander, savent où obtenir les meilleurs tarifs et achètent rarement les mêmes produits que les occidentaux. La nourriture et les marchandises occidentales (importées) ainsi que les articles pour touristes sont proposés au prix fort. Les objets courants (pots, casseroles, vêtements, chaussures) produits sur place et la nourriture locale se vendent considérablement moins cher. Un repas pour deux dans un bon hôtel peut atteindre 20 P.T. alors qu'il ne dépassera pas 2 P.T. dans un restaurant égyptien ou au comptoir d'une échoppe de rue.

Journaux

En 1925, les journaux disponibles au Caire sont :

- **Al-Ahram** (« les pyramides ») est un quotidien publié au Caire tous les samedis. Fondé en 1875 et rédigé en arabe, il est connu pour son manque d'objectivité et ses omissions sur tous les sujets sensibles susceptibles de mettre en péril les versions officielles. Localisation du siège : rue Al-Gaala.
- **Le Progrès égyptien** est un quotidien en français fondé en 1893. C'est le deuxième successeur du journal hebdomadaire publié à Alexandrie

en 1868. La rédaction se caractérise par son adoption totale des positions présidentielles et de la politique gouvernementale. En 1925, le directeur du quotidien est son fondateur : Eteoclis Kyriacopoulo.

- **Le Bulletin du Caire** est un hebdomadaire de langue anglaise dirigé par un journaliste anglophile, Nigel Wassif. (Cf. le Bulletin du Caire, p. 83).

Librairies et bibliothèques

- **La bibliothèque centrale d'Al-Azhar** renferme plus de 52 000 ouvrages, dont 15 000 sont des manuscrits originaux. C'est la plus grande collection littéraire du monde arabe. Son accès est interdit aux étrangers et aux non-étudiants ; ceux de l'université doivent obtenir la permission d'un professeur avant de pouvoir consulter des documents. Une salle séparée contient une collection de manuscrits antiques datant de l'époque des pharaons. Elle comprend une copie intégrale du Livre des Morts et de nombreux papyrus porteurs de sortilèges et d'enchantements magiques. Les étudiants ne sont jamais autorisés à accéder à ces documents.

Se déplacer

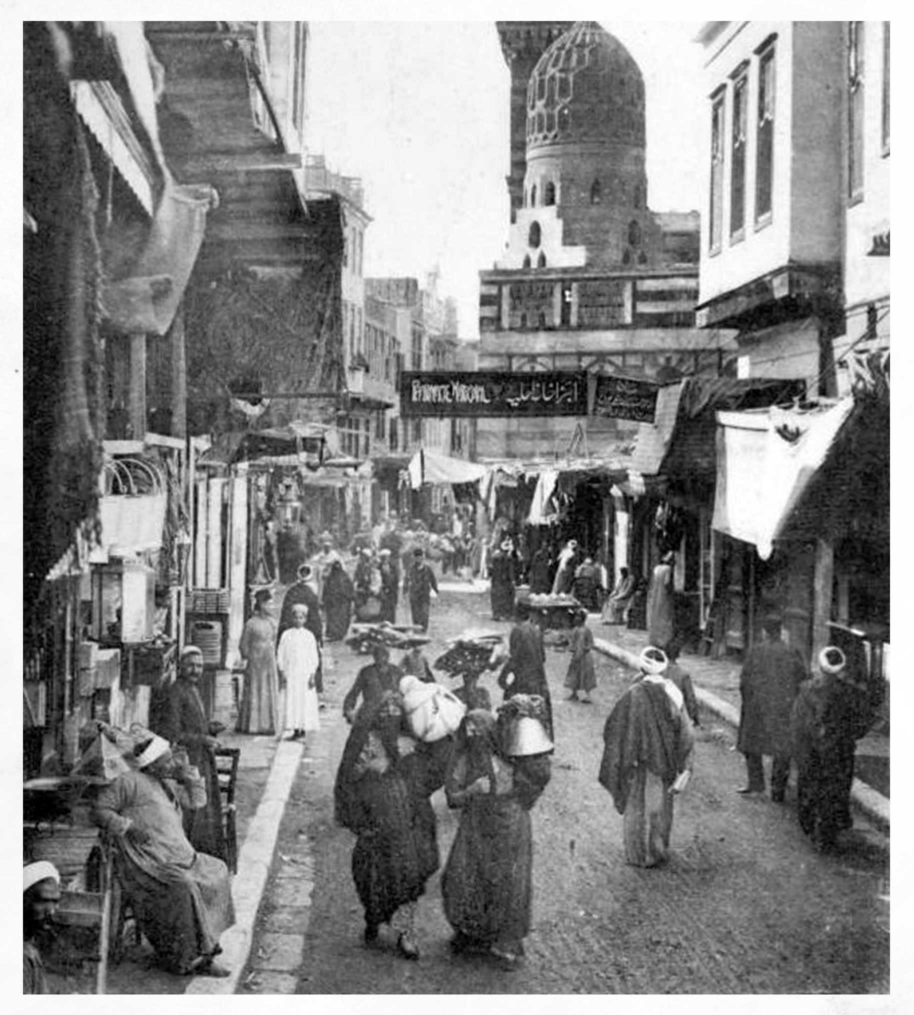
- **Trouver son chemin :** s'orienter dans la ville est, au mieux, difficile et demander son chemin se traduit généralement par des instructions du type : « Suis cette rue jusqu'à la maison d'Ahmed, tourne à droite trois maisons plus tard et continue jusqu'à la maison d'Hassim, tourne alors à gauche jusqu'à la mosquée de Berkih et laisse passer trois ruelles avant de trouver le vendeur d'oranges. Là, demande ton chemin… ». La plupart des ruelles sont des impasses et, en période d'émeutes, les investigateurs devraient prendre garde à ne pas s'y laisser enfermer.
- **Les cabs :** les voitures tirées par un ou deux chevaux sont encore le moyen le plus courant de se déplacer au Caire. On en trouve dans toutes les gares et hôtels ou en attente dans la rue. La plupart des cochers sont illettrés et comptent sur leurs passagers pour leur indiquer le chemin, ce qui peut être problématique pour les nouveaux arrivants. Mieux vaut décider du prix avant de commencer la course. Les prix : pour 1 à 3 passagers, 10 P.T. pour une heure ; 80 P.T. pour une journée. Quelques courses et leur prix : place de l'Opéra à la Citadelle 10 P.T. (15 pour l'aller-retour), au Vieux Caire 15 P.T. (25 P.T.), aux pyramides de Gizeh ou au Mina House Hotel 40 P.T. (60 P.T.).



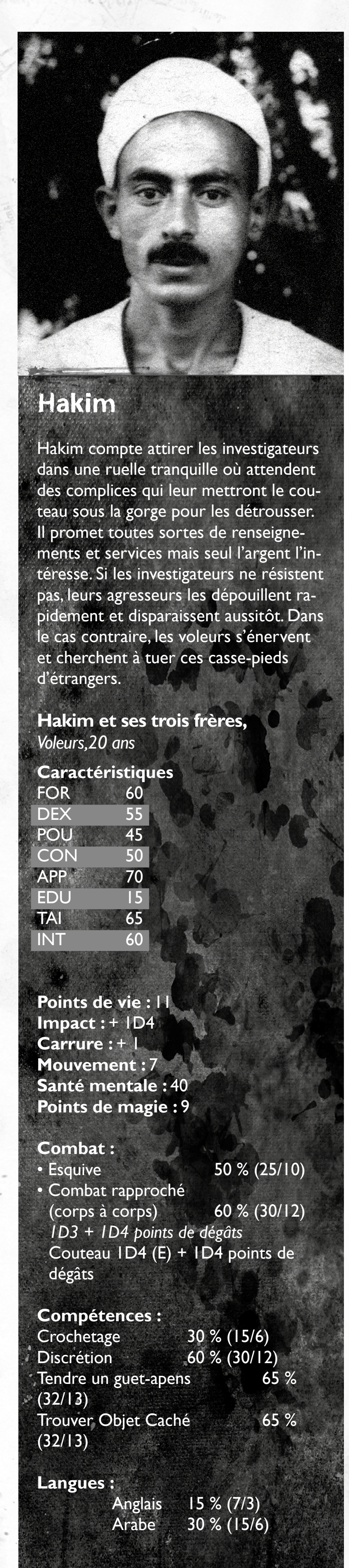
Les guides

(Indépendants/neutres)

Le concierge de leur hôtel s'occupe avec plaisir d'engager des guides pour les investigateurs, mais tous sont si recherchés qu'ils ne peuvent consacrer que quelques heures à leurs nouveaux clients. Dans la rue, deux guides potentiels harcèlent le groupe afin d'être engagés. L'un d'entre eux, Hakim, 20 ans environ, semble un gaillard sûr de lui. Il parle un anglais compréhensible et flirte éventuellement avec les investigateurs du beau sexe. L'autre est un jeune mendiant, Ma'muhd, 11 ans, un gamin rapide et complaisant. Il parle un anglais passable et ment avec un aplomb stupéfiant. Ces deux guides sont des accessoires de campagne. Si les investigateurs se montrent trop confiants, Hakim peut leur donner une leçon de prudence. Ma'muhd intervient plutôt quand vous voulez les faire progresser. N'hésitez pourtant pas à laisser patauger vos investigateurs - le calendrier se pliera quoi qu'il arrive à vos volontés.



- **Taxis automobiles :** les cabs à moteur, ou taxis, sont encore rares au début des années 20. On peut les trouver à proximité de la plupart des hôtels et des gares ou les réserver à la journée. Ils ne peuvent circuler dans la plupart des vieux quartiers du Caire aux rues trop étroites et la foule qui encombre toutes les voies de circulation ne leur permet guère d'utiliser toute leur vitesse. Leurs conducteurs sont tout aussi illettrés et incapables de rejoindre individuellement une destination. Les prix : pour 1 à 2 passagers, 40 P.T. pour une heure, 3 £E à la journée.
- **Le chemin de fer :** des trains quittent la gare centrale pour Alexandrie, Port-Saïd, Suez, le delta et la Haute-Égypte. Les prix dépendent de la saison et de la classe : de 2 £E pour Alexandrie en première à quelques mill. pour un court voyage en troisième. L'Electric Express Railway part du centre-ville pour gagner la banlieue (Nouvelle Héliopolis) qui accueille le seul terrain d'aviation du Caire.
- **Tramway :** le Caire est couvert par un important réseau de tramways dont la construction a commencé au milieu du XIXe siècle et s'est achevée en



Hakim

Hakim compte attirer les investigateurs dans une ruelle tranquille où attendent des complices qui leur mettront le couteau sous la gorge pour les détrousser. Il promet toutes sortes de renseignements et services mais seul l'argent l'intéresse. Si les investigateurs ne résistent pas, leurs agresseurs les dépouillent rapidement et disparaissent aussitôt. Dans le cas contraire, les voleurs s'énervent et cherchent à tuer ces casse-pieds d'étrangers.

Hakim et ses trois frères,
Voleurs,20 ans

Caractéristiques

FOR	60
DEX	55
POU	45
CON	50
APP	70
EDU	15
TAI	65
INT	60

Points de vie : 11
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 40
Points de magie : 9

Combat :
- Esquive 50 % (25/10)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Couteau 1D4 (E) + 1D4 points de dégâts

Compétences :
Crochetage 30 % (15/6)
Discrétion 60 % (30/12)
Tendre un guet-apens 65 % (32/13)
Trouver Objet Caché 65 % (32/13)

Langues :
Anglais 15 % (7/3)
Arabe 30 % (15/6)

1917. Les tramways suivent la plupart des voies principales et desservent toutes les destinations touristiques (à l'exception des Tombes des Califes), y compris les pyramides. Ils comportent des compartiments séparés pour les femmes et les investigateurs du beau sexe risquent de subir les moqueries des musulmans intégristes s'ils voyagent dans le compartiment principal. Les tramways passent toutes les six ou douze minutes selon la ligne.

- **À pied :** la marche est le moyen de transport le plus adapté au Caire juste après le tramway, mais il peut se révéler aussi le plus dangereux. Les rues sont envahies par la foule et, souvent, n'ont aucune plaque. La plupart des commerçants ne parlent anglais qu'en échange d'un pourboire. Dans la rue Muski ou dans les marchés, les mendiants et les enfants s'attroupent en criant « Bakchich ! » (pourboire). Les mendiants professionnels semblent tous souffrir de maladies hideuses et menacent de se frotter aux investigateurs à moins qu'on ne leur jette quelque argent.

Sortir

Hôtellerie

Nous descendîmes au Shepheard's Hotel où nous mena un taxi filant le long de larges avenues modernes ; et dans le service parfait de son restaurant, de ses ascenseurs et de son luxe anglo-américain partout présent, l'Orient mystérieux et son passé immémorial semblaient vraiment très loin.

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des pharaons*

Les meilleurs hôtels du Caire relèvent du standard international. On s'y habille pour dîner. Même les établissements de seconde classe sont bien équipés, avec éclairage électrique, baignoires et toilettes dans chaque chambre. La plupart sont généralement pleins pendant la saison touristique (de janvier à mars). Les investigateurs devraient réserver, soit par télégramme dès leur arrivée à Alexandrie ou Port-Saïd, soit par le biais d'une agence de voyage. En été, de nombreux hôtels sont fermés ; ceux qui restent ouverts baissent leurs prix pour attirer les rares visiteurs.

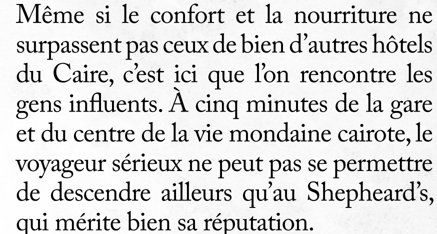
La station de tramway de la place Ataba au Caire (Midan El-Ataba El-Khadra)





Tous les prix annoncés par la suite comprennent la chambre, le petit déjeuner et le repas du soir, sauf indication contraire.

- **Le Shepheard's Hotel, hôtel de première classe :** 8 Sharia Kamil, entre Sharia Alfi Bey et Sharia Dubré, 350 chambres, possibilité de suites, à partir de 160 P.T. la nuit. Ouvert du 1er novembre au 15 mai, fermé pendant l'été. Le Shepheard's est un must. Départ de chaque expédition, safari ou visite remarquable, ses couloirs regorgent de millionnaires en casques coloniaux de toutes les nations.



Même si le confort et la nourriture ne surpassent pas ceux de bien d'autres hôtels du Caire, c'est ici que l'on rencontre les gens influents. À cinq minutes de la gare et du centre de la vie mondaine cairote, le voyageur sérieux ne peut pas se permettre de descendre ailleurs qu'au Shepheard's, qui mérite bien sa réputation.

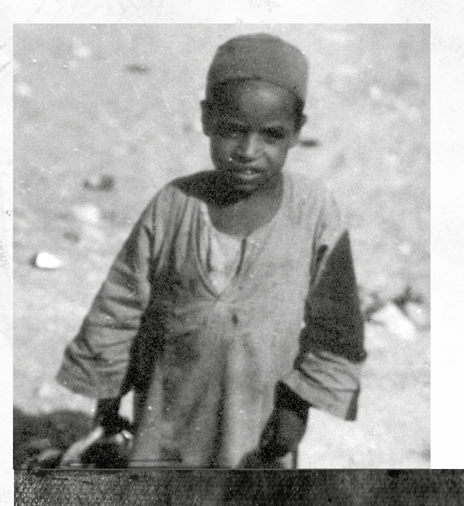
- **Le Continental Savoy** : 2 Sharia Kamel sur la place de l'Opéra, entre Sharia Bulak et Sharia Maghrabi. 400 chambres, plusieurs suites ; 140 P.T. la nuit pour une chambre, tarif dégressif de mai à novembre. Un bon hôtel fréquenté par les Allemands et autres touristes européens ainsi que les Anglais de la classe moyenne.
- **Le Victoria & New Khedival :** Sharia Nubar Pasha. 120 chambres ; à partir de 100 P.T. la nuit. Propriétaire : J. Vocles. Ouvert toute l'année. Un bon hôtel très apprécié par les visiteurs fortunés des pays africains et orientaux. La cuisine est excellente, quoique très locale. Loin de la foule des touristes, l'hôtel est aussi fréquenté par nombre de professionnels des fouilles et autres personnes en relation avec le département des antiquités. Plusieurs ministères du gouvernement y réservent des chambres à l'année.
- **L'Hôtel de Paris :** 10 Sharia el-Maghrabi, passage Groppi. 30 chambres de 38 à 54 P.T. plus 8 à 12 pour le petit déjeuner. Près du Groppi's (le lieu à la mode) et du Continental Savoy Hotel.
- **Séjours économiques :** un lit à faible coût peut être obtenu à la Y.M.C.A. (pour les hommes) ou à la Y.W.C.A. (pour les femmes). L'une et l'autre sont installées sur l'Ezbékieh, près de la place de l'Opéra. On y est logé en dortoirs ouverts pour 10 P.T. la nuit. Les repas ne sont pas compris.



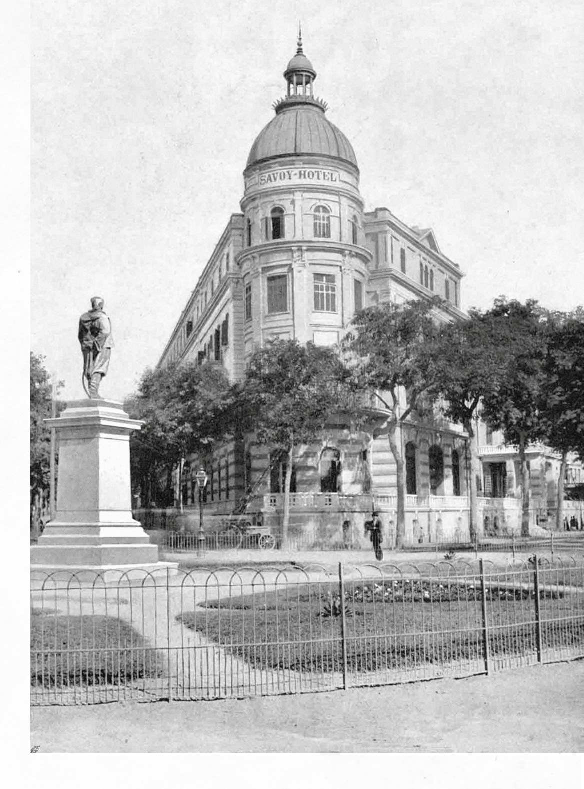
Restauration

Dans les années 20, Le Caire n'a rien à envier aux villes européennes quant à la qualité de ses restaurants, cafés et théâtres. La plupart se situent dans l'Ezbékieh.

- **Dîner au Caire :** l'Ezbékieh, ou Nouveau Quartier, abrite le cœur de la vie européenne. Ce secteur des hôtels et des distractions rassemble tout ce dont le voyageur a besoin.
- **Hôtels-restaurants :** ce sont les lieux les plus fréquentés pour le souper. La qualité de la nourriture est directement liée à celle de l'hôtel. Généralement, le prix de la chambre comprend le dîner, mais les cocktails, vins et pousse-café ne sont pas pris en compte. La partie restaurant est l'endroit idéal pour rencontrer les clients de l'hôtel. Y



dîner seul ou en petit groupe permet souvent de partager une table avec d'autres hôtes – s'ils y sont enclins. Les meilleurs hôtels proposent tous des dîners dansants et des dîners spectacles pendant la saison. Ils proposent souvent à l'affiche des artistes de renommée internationale. Les soirées dansantes sont fréquentées par des gigolos et des prostituées de luxe. L'habit est de rigueur, les danses commencent au crépuscule et la soirée se termine au petit matin.



Ma'muhd

(allié) - Mendiant, 11 ans

C'est un orphelin de 11 ans qui se débrouille seul depuis toujours. Il n'a ni famille ni amis. Pendant des années, il a surveillé chaque nuit les fleurs et les fruits du jardin d'un petit seigneur en échange d'un lit et d'un repas. Mais son employeur est mort et sa fille a préféré chasser ce mendiant crasseux. Ma'muhd songe, par nécessité, à se prostituer et s'est quelquefois laissé offrir un repas par un proxénète notoire. Quand il croise d'infortunés étrangers qui errent dans les rues du Caire, il cherche à les aider pour améliorer sa situation.
Ma'muhd sait bien moins qu'il ne croit, mais il a l'esprit vif et entreprenant et connaît des centaines de contacts utiles. Il est chez lui dans la Vieille Ville (la police lui faisant la chasse dans les quartiers plus proches du Nil) et sait où obtenir des réponses sûres – un atout formidable. Il sert les investigateurs avec zèle et loyauté mais aime à dépenser son argent. Chaque fois que les investigateurs lui donnent la pièce, il disparaît pour en profiter. Il dépense ses gains au rythme de 4 piastres à l'heure (24 heures sur 24) en nourriture et vêtements – un niveau de luxe à la limite de son imagination. Si vous le désirez, vous pouvez aussi lui conférer la capacité de réapparaître à chaque fois que les investigateurs en ont besoin.
Ma'muhd comprend cependant les dangers de son mode de vie et sait que tout cela ne durera qu'un temps. Si les investigateurs laissent échapper quelques marques d'affection, il consacre toute son énergie à les convaincre de le garder pour toujours. Malheureusement, les désastreuses fréquentations d'un investigateur de *L'Appel de Cthulhu* pourraient bien se révéler plus immédiatement funestes que la misère. Il serait bien plus en sécurité si quelqu'un comme Nigel Wassif (un personnage de ce chapitre) acceptait de l'adopter ou de le protéger (une situation inspirée de Kim, le roman de Kipling). Il est également envisageable de confier le rôle de Ma'muhd à un joueur expérimenté qui souhaiterait intégrer la campagne. Dans tous les cas, les investigateurs risquent leur vie pour la sauvegarde de tels innocents – Ma'muhd personnifie une partie du fardeau qui est le leur..

Caractéristiques

FOR	40
DEX	75
POU	60
CON	70
APP	65
EDU	15
TAI	35
INT	80

Points de vie : 10
Impact : - 1
Carrure : - 1
Mouvement : 9
Santé mentale : 60
Points de magie : 12

Combat :
- Esquive 80 % (40/16)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 - 1 points de dégâts

Compétences :

Apitoyer malgré lui	70 % (35/14)
Crochetage	30 % (15/6)
Discrétion	70 % (35/14)
Indiquer le chemin entre autres	65 % (32/13)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Langues

Anglais	15 % (7/3)
Arabe	45 % (22/9)

- **Autres restaurants :**
  - Celestino : 4 Sharia Alfi Bey, derrière l'hôtel Shepheard's. Cuisine et vins européens, d'excellente qualité, danse tous les soirs.
  - Flasch : au-dessus de Celestino. Un lieu de réunion et de souper un peu plus animé, populaire auprès des moins de trente ans. Propose des salons particuliers.
  - Le Ritz : 14 Sharia Tawfiq. Restaurant de luxe, qui justifie ses prix par sa réputation.
  - El-Haty : Sharia Alfi Bey. Le meilleur restaurant « indigène » du Caire, où l'on accommode des spécialités locales pour les rendre tolérables aux palais européens. Les couverts en argent et le décor moderne contrastent avec la nourriture traditionnelle arabe, qui se mange avec les doigts, assis par terre.
  - Luna Park, Parisiana, Suisse et Brasserie du Nil : tous se trouvent dans la Sharia Alfi Bey.

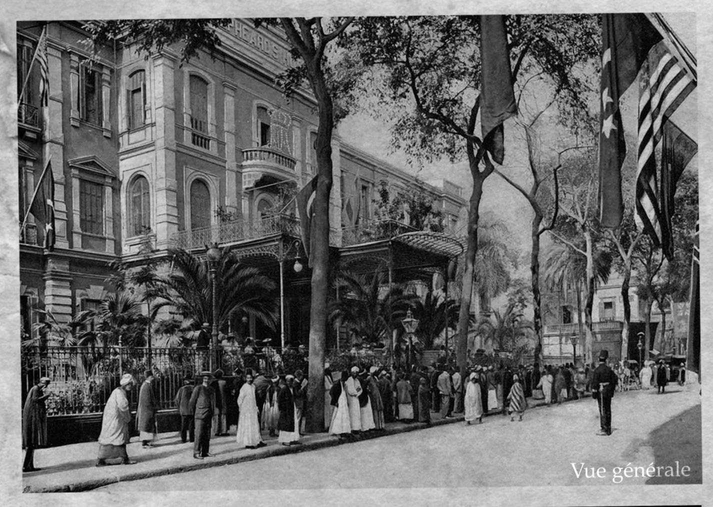
Bars et cafés européens

Note : *les femmes ne sont pas admises.*

- **New Bar, Mahroussa Bar et Café Khédivial :** tous se situent place de l'Opéra. Les vins de qualité, les bières et les alcools se mélangent à l'épaisse fumée des cigares et des cigarettes. Des repas, principalement de type européen, peuvent être servis dans des salons privés.
- **Opera Bar :** place de l'Opéra. Boissons uniquement. Populaire auprès de l'armée anglaise.

D'autres cafés de style européen fourmillent dans le quartier d'Ezbékieh mais aucun n'accepte les femmes.

SHEPHEARD'S HOTEL · CAIRO


Vue générale


Hall d'entrée


Salon


Restaurant


Salon


Terrasse



Centres d’intérêt

Les pyramides de Gizeh

Nous vîmes sur l’holocauste vermeil la découpe noire des pyramides de Gizeh… et sûmes que nous en avions fini avec Le Caire des Sarrasins et que nous devions goûter aux mystères plus profonds de l’Égypte des origines, le Kem noir de Rê et Amon, Isis et Osiris.

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des pharaons*

Le voyageur qui ne sait rien d’autre de l’Égypte a nécessairement entendu parler des fameuses pyramides de Gizeh. Ces trois énormes constructions faisaient partie des sept merveilles du monde antique et exercent encore une attraction presque magnétique qui amène en Égypte les visiteurs du monde entier.

Bâties pour les pharaons des 4e et 5e dynasties, elles ont survécu plus de 4 500 ans malgré le pillage constant de leur contenu et de leurs pierres, utilisées dans bien des constructions du Caire moderne ou du Moyen Âge.

Les promenades à dos de chameaux ou d’ânes sont de loin le moyen le plus utilisé pour visiter le site et il est conseillé aux voyageurs de choisir des tenues qui permettent la marche ou la monte.

Des billets pour une visite guidée du site sont vendus dans un petit bureau à l’entrée du site. Le service classique – ascension de la Grande Pyramide, visite de l’intérieur et visite guidée du Sphinx et des autres monuments – coûte 20 P.T.

Comment s’y rendre ?

Le trajet depuis Le Caire ne pose pas de difficultés : les lignes n°14 et 15 du tramway arrivent à Gizeh, mais on peut aussi prendre un autobus.

Carte des pyramides de Gizeh

Pyramides des reines
Temple de la vallée
Temple funéraire
Pyramide Mykérinos
Temple du Sphinx
Sphinx
Temple funéraire
Pyramides des reines
Pyramide de Khéphren
Habitations des travailleurs
Mastaba ouest
Pyramide de Khéops

Les fouilles

Le public n'est pas admis sur les sites des fouilles. Le chantier principal est celui de l'expédition Harvard-Boston et de l'académie des sciences de Vienne qui conduisent conjointement des recherches à l'est de la Grande Pyramide. Sous la direction du Dr George A. Reisner de Harvard, ces organisations déblaient les tombes et les temples construits par Khéops pour sa famille et ses serviteurs, ainsi que les temples funéraires utilisés pour la préparation des corps à la momification et à la vie dans l'au-delà. Un grand nombre d'outils d'embaumement et d'artefacts ont été trouvés. Toutes les découvertes sont cataloguées sur place avant d'être envoyées au Musée Égyptien.

Le texte complet du Livre des Morts

Si les investigateurs se renseignent auprès des guides de la pyramide, ces derniers répondent que le texte était bien là du temps de leurs pères ou grands-pères et qu'il a simplement disparu une nuit de tempête de sable.

Les pyramides

Chaque pyramide constitue la tombe d'un pharaon et de ses épouses (les sépultures que l'on prenait, dans les années 20, pour celles des épouses ne sont pour les spécialistes d'aujourd'hui que des leurres destinés aux pilleurs de tombes). Le reste des serviteurs et membres de la famille était enterré dans les tombes plus réduites regroupées au pied de chaque pyramide. À l'intérieur, les passages pentus qui descendent vers les sépultures sont régulièrement empruntés par les touristes ; la fumée des torches de leurs guides ont noirci les murs et les plafonds jusqu'à occulter, dans certains cas, les brillantes peintures murales.



La Grande Pyramide

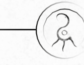
La plus grande des trois, la pyramide de Khéops (ou Grande Pyramide) a été bâtie en 2690 av. J.C. et s'élève à 137 mètres. On estime que plus de 2,3 millions de blocs de pierre ont été utilisés pour sa construction, soit un poids total dépassant les six millions de tonnes. Les passages intérieurs mènent à la salle de la Reine et à deux autres, aucune d'entre elles n'étant la véritable salle du Roi. On cherche toujours à déterminer où se trouve l'authentique sépulture du roi Khéops (Khoufou) et de nombreux archéologues ont travaillé sur ce mystère.

L'entrée par la troisième rangée de pierres au nord, creusée par des chasseurs de trésors arabes il y a deux mille ans de cela, se situe en dessous de l'entrée d'origine située au niveau de la treizième rangée. Le passage le plus récent s'enfonce dans les ténèbres intérieures ; ses marches rendent la descente plus facile mais ne peuvent empêcher certaines personnes d'être étreintes par la claustrophobie. Après 60 mètres, on entre dans le grand hall ; à son extrémité, un petit couloir horizontal mène à une échelle qu'il faut gravir pour entrer dans la salle du Roi. Celle-ci ne contient qu'un sarcophage de granit terriblement dégradé dont les inscriptions usées ne sont plus lisibles et qui n'avait déjà plus de couvercle en 1799. Les deux conduits d'air qui montent de cette salle sont beaucoup trop petits pour toute escalade mais assurent le renouvellement de l'air. Les autres pièces et passages ne sont pas ouverts aux visiteurs.



Les dimensions de la pyramide ont fait l'objet de mesures attentives, aussi bien de la part des archéologues que de celles des spirites. Ces derniers prétendent qu'elle constitue un canal d'énergie spirituelle et que son alignement et ses dimensions permettent de collecter et de focaliser l'énergie qui émane de la dimension spirituelle cachée.

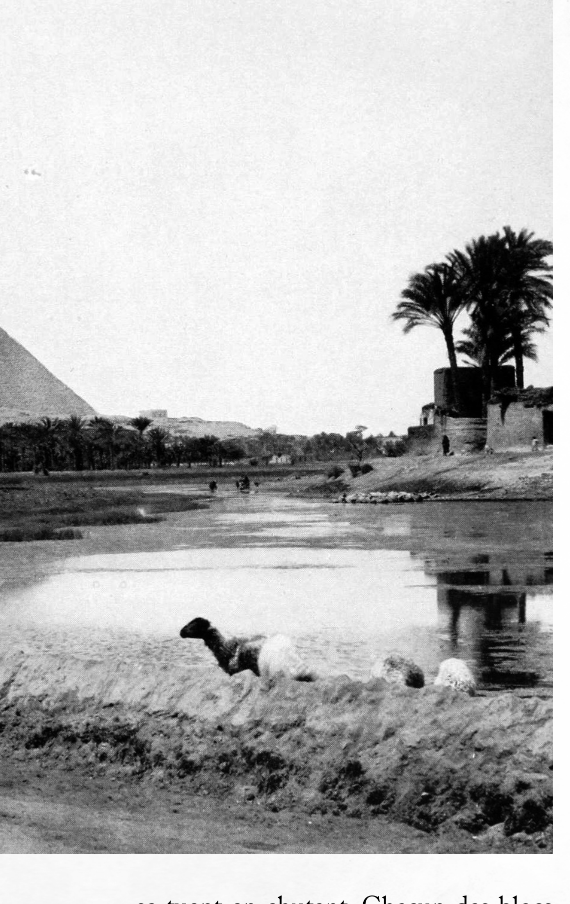
Au sommet : escalader les parois de la pyramide demande environ 20 minutes et il est conseillé de suivre un guide ; chaque année, deux à trois touristes



Prétexte à scénario

Tout le complexe qui entoure les pyramides et le Sphinx est creusé des tombes de reines et de fonctionnaires ainsi que d'une quantité de temples. Certains ont été fouillés et cartographiés ; beaucoup n'ont pas encore été découverts. Les deux grands puits couverts au pied de la pyramide de Khéops ne le seront que dans les années 50. L'un s'avérera contenir une barque funéraire grandeur nature. L'autre est toujours fermé et une observation récente par fibre optique a confirmé qu'il contenait une autre barque. Aux dates qui nous intéressent, et peut-être à l'époque moderne, les possibilités d'aventures archéologiques avec découvertes de tombes dédiées à des dieux du Mythe sont considérables.





se tuent en chutant. Chacun des blocs formant les marches qui s'étagent jusqu'au sommet mesure un mètre de haut et le grimpeur inexpérimenté devra être poussé par en-dessous et tiré par au-dessus.

L'espace au sommet mesure quelques 12 mètres carrés, ce qui donne toute la place nécessaire au groupe de visiteurs pour apprécier debout la magnifique vue sur la vallée du Nil et Le Caire (avant de se résigner à l'épuisante descente).

À l'ouest, au sud et au nord-ouest, des étendues de sable sont interrompues par des falaises. Sur le plateau rocheux en contrebas se dressent les autres pyramides et le Sphinx. Au sud s'élèvent les pyramides plus petites de Saqqarah, Abousir et Dhashûr, alors qu'au nord on voit les terres fertiles du Nil et les vastes palmeraies de Kirdasah. À l'est, de l'autre côté du fleuve d'un bleu éclatant dans la brillance du soleil, s'étendent les constructions indistinctes du Caire, ponctuées seulement par les minarets des mosquées et de la citadelle.

La pyramide de Khéphren

La pyramide de Khéphren, au sud-est de la Grande Pyramide, s'élève à 136 mètres et remonte à 2660 av. J.-C. Les étroits tunnels qui mènent à l'unique chambre funéraire incitent à la claustrophobie. La plupart sont trop exigus pour que l'on puisse s'y retourner aisément. Deux passages s'enfoncent dans le côté nord de la pyramide ; l'un est bouché, l'autre seulement ouvert aux touristes accompagnés. Il descend dans l'édifice sur près de 40 mètres puis débouche sur la chambre funéraire complètement pillée. Le sarcophage de granit a été trouvé en 1818, vide et brisé. Le second passage conduit à une autre salle funéraire, sous la base de la pyramide, qui n'a jamais été utilisée.

Khéphren, le fils de Khéops, fit aussi construire à l'est un vaste complexe funéraire qui comprend le fameux Sphinx. À partir de ce site, une allée part vers le Nil pour s'arrêter à la limite ancienne des eaux.

La pyramide de Mykérinos

La pyramide de Mykérinos est la plus petite des trois avec une hauteur de 62 mètres ; elle a été construite entre 2525 et 2500 av. J.-C. L'intérieur est difficile d'accès : un passage très étroit est percé dans la face nord. Le couloir descend en pente raide (aucune marche) au-dessous du niveau du sol et conduit à une antichambre. Une série de trappes et de petites salles conduisent à un couloir horizontal qui se termine par la tombe. Le sarcophage de basalte retrouvé ici en 1838 était richement décoré. Le couvercle en était ouvert ; les fragments de momie et le cercueil découvert à l'intérieur reposent maintenant au British Museum. Le navire qui emportait en Angleterre le sarcophage lui-même a coulé au large de l'Espagne.

Le Sphinx

Nous descendîmes vers le Sphinx et restâmes assis, silencieux, hypnotisés par ces terribles yeux aveugles… C'est alors que le sourire du Sphinx commença à nous déplaire quelque peu et nous poussa à nous interroger sur les légendes des passages souterrains que surmontait la monstrueuse créature, descendant vers des profondeurs que nul n'ose imaginer…

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des pharaons*

Un photographe à l'œuvre au sommet de la grande pyramide



Prétexte à scénario

Le Sphinx surmonte un vaste réseau de tunnels et de salles qui s'achève par une grande chambre cérémonielle située directement à l'aplomb du monument. Cette salle est utilisée par la Fraternité du Pharaon Noir et les Enfants du Sphinx. C'est ici qu'ils rendent hommage aux terribles et blasphématoires dieux du Mythe, plus anciens que l'Égypte elle-même. Les tunnels sont accessibles à partir de divers passages secrets dont certains partent des temples qui entourent les pyramides. Une entrée secrète est située dans la grotte du jardin zoologique, près du Nil.



Gardien du complexe funéraire de la pyramide de Khéphren, le Sphinx est enterré dans le sable jusqu'à hauteur du cou et du dos jusque dans les années 1925-1926, date à laquelle il est dégagé jusqu'à sa base. Plusieurs morceaux de la statue, tombés dans le sable, sont alors remis en place avec du ciment et la coiffe est consolidée à l'aide de tiges de fer – mais les efforts de reconstruction se sont arrêtés là.

Le Sphinx a été sculpté pendant la construction de la pyramide de Khéphren dans un énorme bloc calcaire qui surgissait à cet endroit. La rumeur prétend que son nez a été emporté par l'un des boulets des canons de Bonaparte en 1799. Entre ses pattes, un temple à ciel ouvert est délimité par deux enclos reliés par un étroit passage, au milieu duquel apparaissent les restes d'une statue de lion qui faisait face au Sphinx.

Mosquée Ibn Tulun

Seule une autre mosquée du Caire est plus ancienne que celle-ci, bâtie en 876-879 par Ahmad Ibn Tulun (prononcé « Ibn Touloun »), fondateur de la dynastie des Tulunides. Elle est à l'abandon depuis 1850 et fermée aux fidèles jusqu'en 1928. Au début des années 20 (et jusque 1925), elle sert

d'asile pour vieillards ; les murs élevés protégeant la cour centrale renvoient l'écho de leurs cris et hurlements.

La mosquée aurait été conçue et bâtie par un prisonnier chrétien en échange de sa liberté. Elle diffère des autres, tous les matériaux utilisés étant alors neufs ; la plupart des lieux de culte locaux ont été construits avec les matériaux récupérés dans des temples plus anciens découverts aux alentours.

Les murs sont en briques recouvertes de stuc, avec des décorations en bois très ouvragées. Les plafonds ont presque entièrement été refaits. Les fenêtres et un monument surmonté d'un dôme au centre de la cour datent du XIIe siècle.

La cour intérieure est entourée de colonnes toutes ornées de citations du Coran. Le sanctuaire, à l'extrémité sud, contient une frise en sycomore portant d'autres textes. L'historien arabe Ahmad al-Maqrîzî a écrit, à la fin du XIVe siècle, que ce bois venait de l'Arche de Noé découverte par Ibn Tulun au sommet du Mont Ararat.

Le Musée Égyptien

Le Musée, un stupéfiant entrepôt d'antiquités égyptiennes, se trouve à proximité du Nil, près du Great Nile Bridge. Son imposant dôme ocre constitue l'un des repères visuels du Caire. C'est un ancien palais qui accueille une collection sans cesse croissante tournée vers le passé de l'Égypte.

Ce remarquable musée est l'un des plus grands au monde. Fondé en 1857 par l'égyptologue français Auguste Mariette, il renferme la plus importante collection d'objets antiques égyptiens existants. Le directeur actuel est le célèbre archéologue français Pierre Lacau, également directeur-général du département égyptien des antiquités. Le musée est ouvert aux visiteurs de 9 h jusqu'à 16 h 30 et l'entrée coûte 10 P.T. en hiver et 1 P.T. en été. La réalisation de croquis, de copies et de photographies est presque toujours autorisée, sauf pour les pièces récemment acquises ou celles associées à Toutânkhamon.

Premières impressions

Le bâtiment du musée est immense. En marbre blanc, des colonnades grecques courant le long des murs, l'édifice n'a aucun lien avec le style et la délicatesse des pièces égyptiennes qu'il abrite. Bien qu'il ne compte que deux niveaux, chacun d'eux est aussi haut qu'un immeuble de deux étages, le musée domine toutes les constructions environnantes.

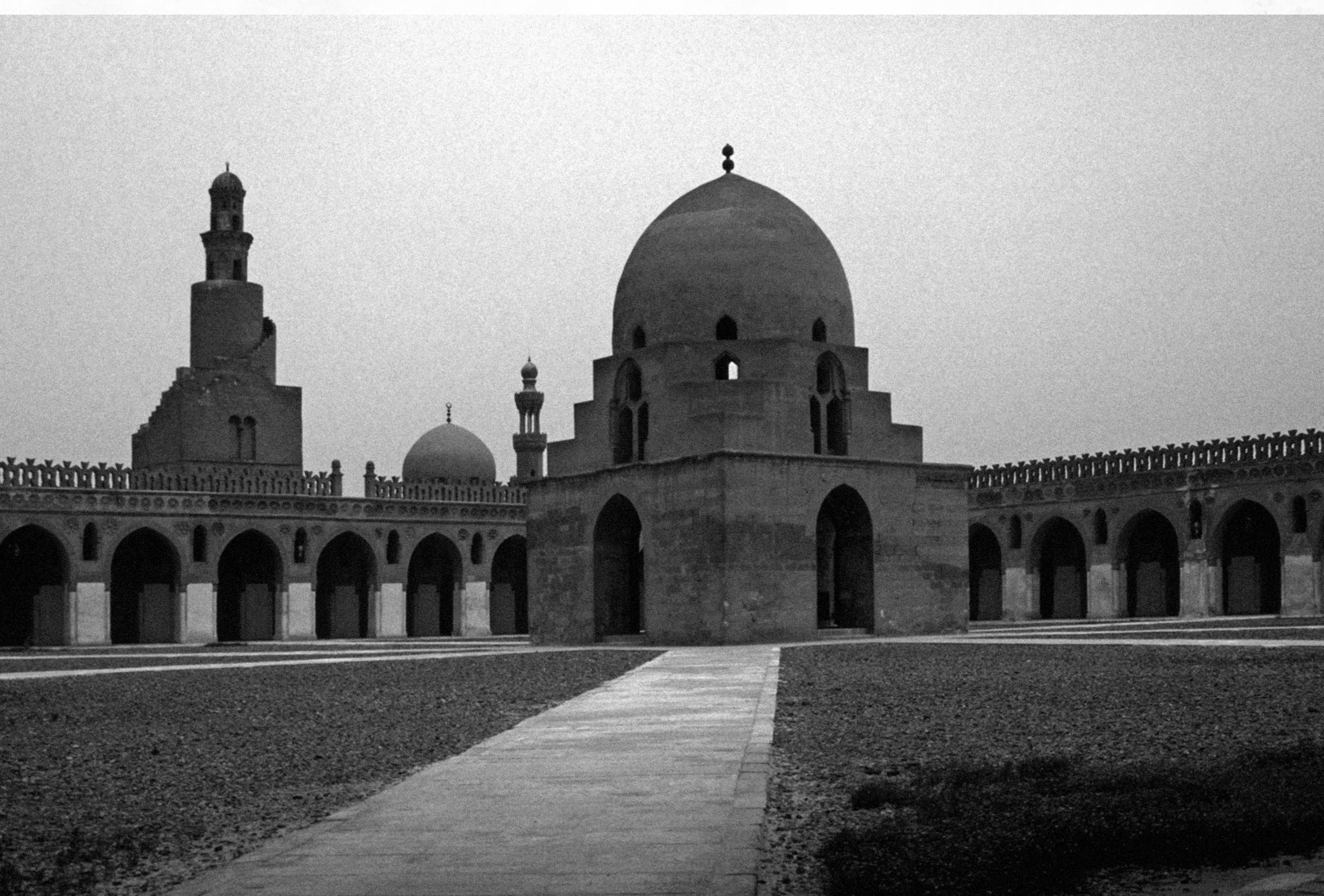
Après le jardin, l'entrée principale est flanquée de deux énormes piliers ; de chaque côté de ceux-ci, des porches à colonnades servent à une exposition temporaire de pièces volumineuses récemment acquises.

Deux pavillons sont placés aux angles de la façade. Celui de gauche contient la bibliothèque du musée qui est accessible au public pendant les heures d'ouverture, mais aussi en dehors après arrangement avec le directeur. À droite, la boutique (ou salle de vente) possède quantité d'antiquités en surnombre que les visiteurs peuvent acquérir.

Le rez-de-chaussée

Ce niveau présente les pièces les plus massives : grandes statues, colonnes, sarcophages, sculptures de bois, têtes en granit ou en albâtre, bas-reliefs de tombes aux couleurs éclatantes.

Leur disposition ne correspond à aucun ordre et doit davantage composer avec les contraintes de place. Les acquisitions les plus récentes sont également installées dans la rotonde de l'entrée principale et le public peut toujours compter sur la présence d'un conservateur pour parler des dernières explorations et des nouvelles pièces.



MUSÉE DU CAIRE

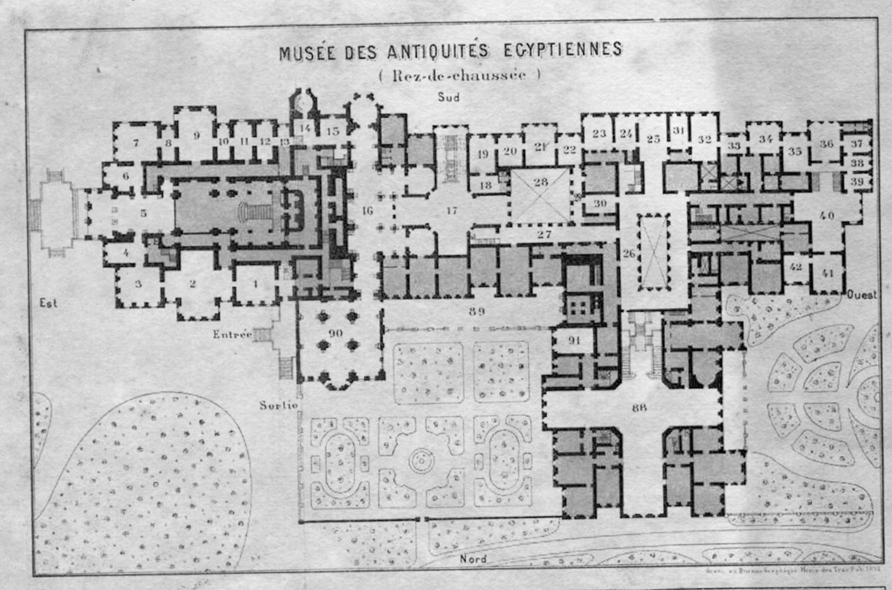
Salles 1 à 13 — Monuments de l'ancien empire (Ie-Xe Dynasties)
Salles 14 à 21 — Monuments du moyen empire (XIe-XVIIe Dynasties)
Salles 22 à 34 — Monuments du nouvel empire (XVIIIe-XXXIe Dynasties)
Salles 35 à 48 — Monuments des basses époques (XXXIIe XXXIVe Dynasties)

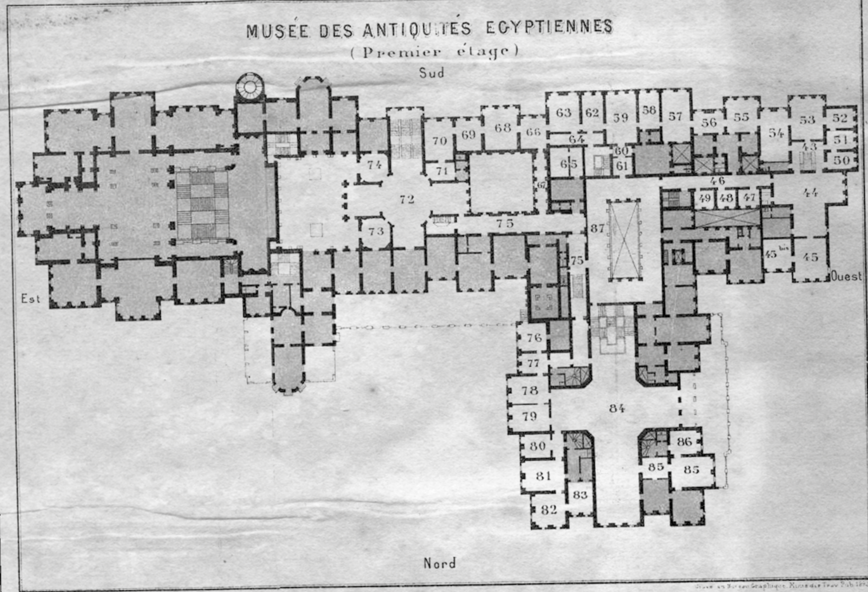
Salles 50 à 72 — Monuments divers
Salle 50 — Poids, mesures et architecture de l'Egypte ancienne
Salle 51 — Industries
Salle 52 — Ameublement
Salle 53 — Suite de l'ameublement
Salle 54 — Art du dessin
Salle 55 — Sculpture
Salle 56 — Ecritures sur ostraca
Salle 57 — Ecriture sur papyrus
Salle 58 — Objets funéraires
Salle 59 — Suite des objets funéraires
Salle 60 — Suite des objets funéraires
Salle 61 — Suite des objets funéraires
Salle 62 — Papyrus funéraires
Salle 63 — Objets historiques
Salle 64 — Objets funéraires
Salle 65 — Suite des objets funéraires
Salle 66 — Industries
Galerie 67 — Objets civils
Salle 68 — Céramique
Salle 69 — Vêtement
Salle 70 — Bijoux et suite des objets civils
Salle 71 — Scarabées
Salle 72 — Objets du culte

Salles 73 et 74 — Botanique et minéralogie

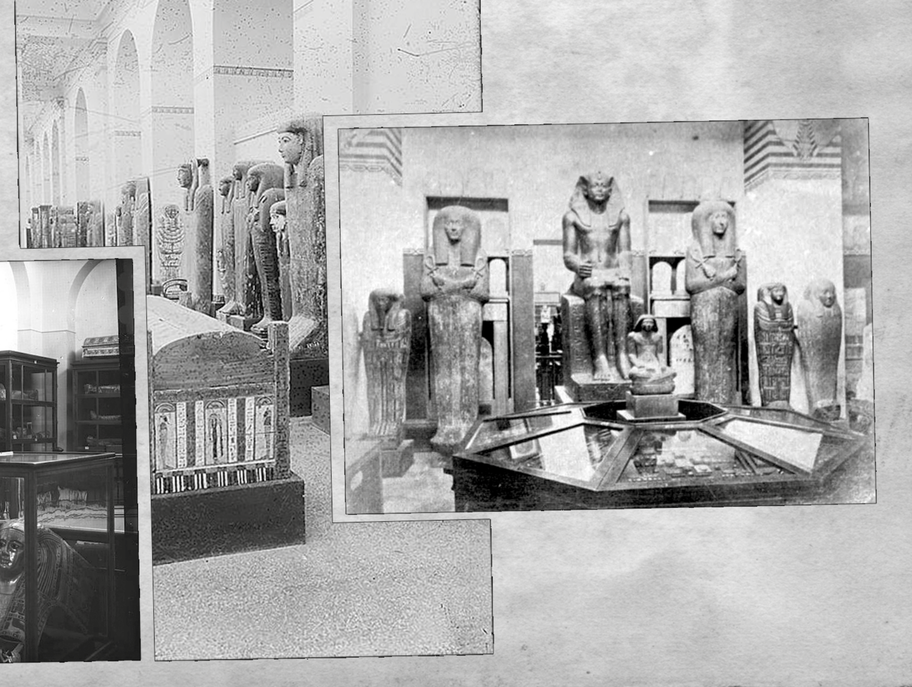
Galerie 75 — Sarcophages

Salles 76 à 86 — Les grandes découvertes de Deïr–el–Bahari
Salles 87 et 88 — Objets et monuments funéraires
Salle 87 — Objets funéraires
Salle 88 — Monuments funéraires









Une fois passé ce chaos monumental, les salles et leurs contenus sont organisés en fonction des périodes historiques.

L'escalier qui mène à l'étage est encadré de deux statues de granit rose colossales, représentant un lion assis et un babouin.

Le premier étage

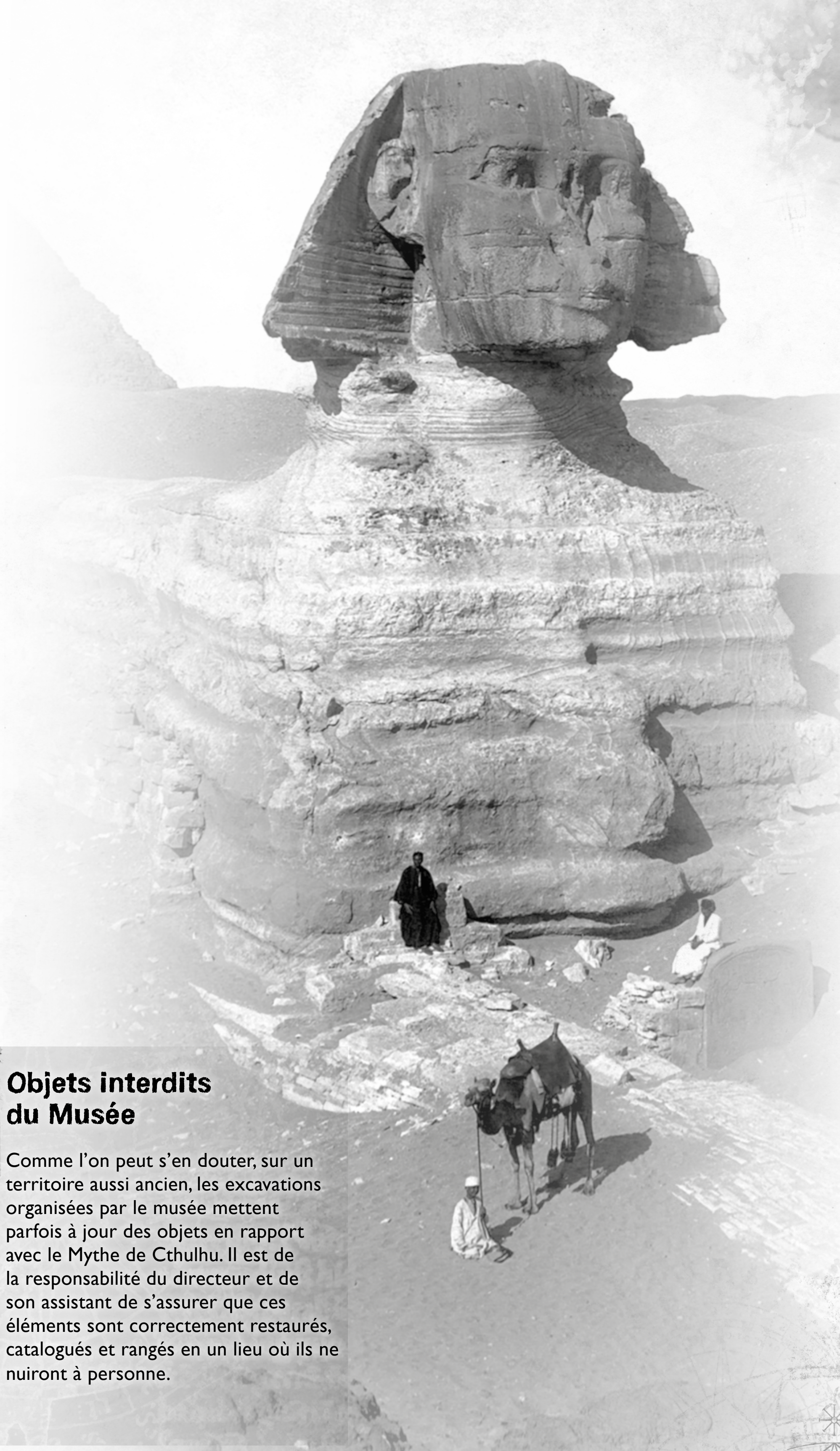
C'est ici que sont présentées les pièces les plus intéressantes du musée.

Les différents lieux d'exposition, entre balcon, salles et couloirs exposent, dans une organisation toute relative, sarcophages, outils, momies, décorations et autres trésors hérités des pharaons.

Une salle, solidement gardée et bien éclairée, regroupe les bijoux trouvés dans les tombes. Le visiteur qui s'approche distingue déjà l'éclat de l'or et des autres métaux précieux. Une fois l'entrée franchie, il ne peut qu'être abasourdi par la richesse de tous ces bijoux. Tous sont exposés dans toute leur splendeur. Hormis la présence de gardes devant les portes, et d'autres qui circulent entre les vitrines, il n'y a pas de signe évident d'autres mesures de sécurité, bien qu'un examen attentif des meubles et de la verrière révèle la présence d'un système électrique.

Une salle est réservée aux papyrus. On peut y voir des originaux du Livre des Morts et une grande variété de textes et de sortilèges faisant référence à la vie après la mort.

Les trésors de Toutânkhamon mis au jour en novembre 1922 dans la Vallée des Rois par Howard Carter, sous le patronage de Lord Carnarvon, sont exposés en Angleterre depuis leur découverte. Ils ne seront pas rapatriés en Égypte avant mars 1929.



Pièces secrètes

Quatre pièces du rez-de-chaussée ne sont accessibles que par le sous-sol de l'édifice. Elles renferment une collection dangereuse d'objets du Mythe et il est difficile d'y entrer sans la clé. Un Signe des Anciens tracé sur la porte du premier local assure une certaine protection. D'autres sécurités ont été placées sur chaque objet.
Parmi tout cet assortiment figurent des statuettes de profonds et des prières à Père Dagon (d'Alexandrie et du delta), des tablettes invoquant Azathoth, des papyrus porteurs de prières au Pharaon Noir, Nyarlathotep (de Tell el-Amarna et de Thèbes) et des morceaux de vélin imprégné d'huile d'à peine 6 centimètres carrés couverts d'une écriture arabe serrée (des extraits de l'Al-Azif original, rapporté de Damas par Saladin).

Objets interdits du Musée

Comme l'on peut s'en douter, sur un territoire aussi ancien, les excavations organisées par le musée mettent parfois à jour des objets en rapport avec le Mythe de Cthulhu. Il est de la responsabilité du directeur et de son assistant de s'assurer que ces éléments sont correctement restaurés, catalogués et rangés en un lieu où ils ne nuiront à personne.

La Citadelle de Saladin

Abdul nous emmena le long de la Sharia Méhémet Ali jusqu'à l'ancienne mosquée du sultan Hassan, et la Bab el Azab, flanquée de ses tours, derrière laquelle s'élève le passage aux murs escarpés qui mène à la puissante citadelle que Saladin en personne a bâtie avec les pierres de pyramides oubliées. Le soleil se couchait lorsque nous escaladâmes cette paroi, nous fîmes le tour de la mosquée moderne Méhémet Ali, et regardâmes par-dessus les parapets vertigineux le Caire mystique – Le Caire mystique, tout en ors avec ses dômes sculptés, ses minarets éthérés et ses jardins flamboyants.

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des pharaons*

La Citadelle du Caire est perchée sur un piton rocheux dominant l'angle sud-est de la ville. La construction de cette forteresse médiévale à l'enceinte élevée a débuté en 1176 sur l'ordre de Saladin après sa conquête de la ville. Les parties les plus anciennes sont composées de pierres prélevées sur les plus petites pyramides de Gizeh et l'on voit encore sur la plupart les cartouches portant le nom des maçons qui les ont taillées, il y a plus de trois mille ans.

Le roi Shahryar et sa jeune et belle épouse Shéhérazade auraient vécu dans la Citadelle au cours du XIIIe siècle.

La Citadelle a résisté aux assauts des Croisés et à de nombreuses tentatives d'invasion, mais elle a fini par tomber



aux mains des Turcs Ottomans en 1517. En 1811, le massacre des mamelouks par Méhémet Ali a permis au Caire de couper les liens avec la Turquie et a marqué le renouveau d'une identité égyptienne.

Le phénomène Toutânkhamon

Le tombeau de Toutânkhamon est découvert en novembre 1922 par Howard Carter dans la Vallée des Rois, près de Louxor. Dès l'annonce officielle, le 29 novembre, la nouvelle se répand comme une traînée de poudre à travers le monde. Aussitôt, les visiteurs, de plus en plus nombreux, affluent pour visiter le fameux tombeau.

Outre l'importance de cette découverte pour les égyptologues, le public se passionne pour cette affaire. Dès lors, le moindre événement prend une dimension légendaire. Et des légendes au surnaturel, il n'y a qu'un pas : la malédiction du pharaon est née… Elle ne freinera pas pour autant l'attrait du public pour cette sépulture : entre le 1er janvier 1926 et le 15 mars 1926, la tombe KV62 attirera pas moins de 12 000 visiteurs !

La malédiction de Toutânkhamon

Chronologie des événements « étranges »:

- **4 novembre 1922 :** découverte du tombeau de Toutânkhamon.
- **26 novembre 1922 :** Carter pénètre dans le tombeau. Il est assisté de Lord Carnarvon.
- **18 décembre 1922 :** Breasted, Burton, Hauser et Hall arrivent sur le lieux des fouilles et commencent à travailler.
- **17 février 1923 :** dix-sept personnes assistent à l'ouverture du tombeau.
- **5 avril 1923 :** Lord Carnarvon décède 4 mois et 7 jours après l'ouverture de la tombe à cause d'une piqûre de moustique. Il avait 57 ans.
- **Mai 1923 :** le professeur La Fleur, archéologue canadien, décède. C'est un ami intime de Carter.
- **26 septembre 1923 :** le colonel Aubrey Herbert décède six mois après la mort de son frère.
- **1924 :** le professeur Hugh Evelyn-White se pend. Son décès est mis sur le compte de la dépression dont il souffrait depuis plusieurs mois. Collaborateur de Carter , il écrit dans sa lettre d'adieu : « J'ai succombé à une malédiction qui m'a forcé à disparaître. »
- **1924 :** Archibald Douglas Reed, le radiologiste employé du gouvernement égyptien, reçut l'ordre de radiographier la momie de Toutânkhamon. Il décède en 1924.
- **1926 :** décès de l'infirmière ayant soigné Lord Carnarvon.
- **1929 :** décès de Lady Almina, veuve de Lord Carnarvon.
- **1928 :** le savant Arthur C. Mace, archéologue anglais qui aida Carter à abattre le mur de la chambre mortuaire, meurt sans aucune raison précise.
- **1929 :** le secrétaire de Carter, Richard Bathell, 35 ans, est retrouvé mort dans son lit. Il s'agirait d'un AVC.

Et la malédiction n'a certainement pas dit son dernier mot…



La Fraternité du Pharaon Noir

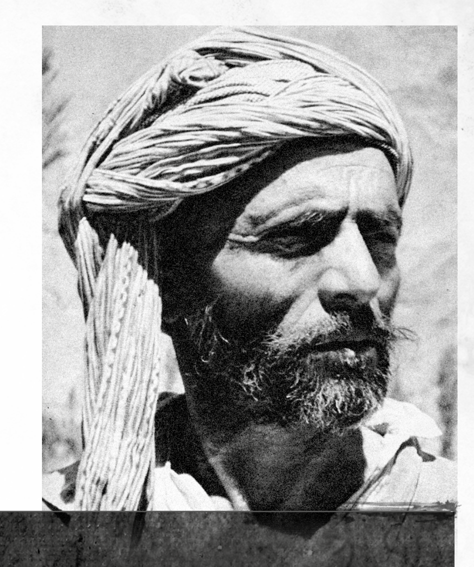


Branche égyptienne

La Fraternité du Pharaon Noir

(branche égyptienne)





C'est la branche maîtresse du culte, une vaste et puissante organisation. Le recrutement est éclectique mais les Soudanais sont très fortement représentés. Le Grand Prêtre du culte cairote est Omar Shakti, un riche propriétaire terrien et planteur de coton. Les cérémonies ont lieu dans le désert, près des pyramides de Saqqarah le plus souvent, ou dans les souterrains du Grand Sphinx de Gizeh.

Au Caire, les activités religieuses sont soigneusement surveillées par la police égyptienne et les représentants britanniques. La Fraternité préfère donc rester cachée dans ces lieux extérieurs.

Les armes de prédilection du culte sont l'épée courte, la dague, le garrot et, bien sûr, le gourdin à pointe.

Interactions avec les investigateurs

Si les investigateurs se sont intéressés à la Fraternité anglaise et sont parvenus à s'échapper avec certains de ses livres et objets, la branche égyptienne l'apprend avant même leur arrivée. Surveillés par une nuée d'adorateurs, ils sont suivis, attaqués, cambriolés, etc.

Si ce n'est pas le cas, la Fraternité les ignore jusqu'à ce qu'ils deviennent gênants.

Les autorités égyptiennes et britanniques réfutent l'existence de la Fraternité du Pharaon Noir. De telles histoires ne suscitent que sarcasmes auprès des services de police. Les autorités égyptiennes sont pourtant au courant mais des ordres stricts prohibent toute discussion sur le sujet avec les étrangers. Une confirmation officielle de l'existence d'un culte assassin discréditerait les aspirations égyptiennes à l'autonomie. La police exploite toute information solide fournie par les investigateurs, mais ne reconnaît pas nécessairement la chose.

Effectifs

La Fraternité du Pharaon Noir est dirigée par Omar Shakti, Grand Prêtre du Culte et sans doute même son créateur, il y a des centaines d'années. Shakti est en effet un très ancien sorcier, d'un âge biblique si ce n'est plus.

Adorateur type de la Fraternité

(Figurant) - *Égyptien lambda vêtu d'une djellaba, la tête couverte ou enveloppée d'un chèche. Deux types d'adorateurs sont en maraude :*

Les connaisseurs des secrets souterrains, *de 20 à 50 ans*

Fanatiques dévoués à la cause du souverain noir, ces membres de la Confrérie n'interviennent que lorsque des doutes planent sur les intentions des investigateurs. Ils connaissent certains secrets et feront tout pour les défendre : les rues du Caire sont bien sinueuses et, en demandant son chemin, on peut si vite croiser une personne mal intentionnée. En raison de leur affiliation, ils n'ont plus à respecter les devoirs d'une quelconque religion humaine.

Caractéristiques

FOR	60
DEX	50
POU	50
CON	70
APP	30
EDU	5
TAI	55
INT	55

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 10

Combat :
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
  1D3 points de dégâts
  Gourdin du culte 1D8 points de dégâts

Compétences :

Châtier l'infidèle	65 % (32/13)
Discrétion	60 % (30/12)
Mythe de Cthulhu	04 % (2/0)
Trouver Objet Caché	65 % (32/13)

Langues :
Anglais 25 % (12/5)
Arabe 60 % (32/13)

Les adorateurs des rues et des souks, *de 15 à 75 ans*

Se renseigner et filer, telles sont leurs deux principales missions. Ils connaissent la ville comme nul autre et peuvent se faire passer pour les membres de toute profession ou presque, s'ils se sentent repérés.

Caractéristiques

FOR	45
DEX	65
POU	50
CON	55
APP	30
EDU	10
TAI	65
INT	65

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 10

Combat :
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 25% (12/5)
  1D3 points de dégâts
  Gourdin du culte 1D8 points de dégâts

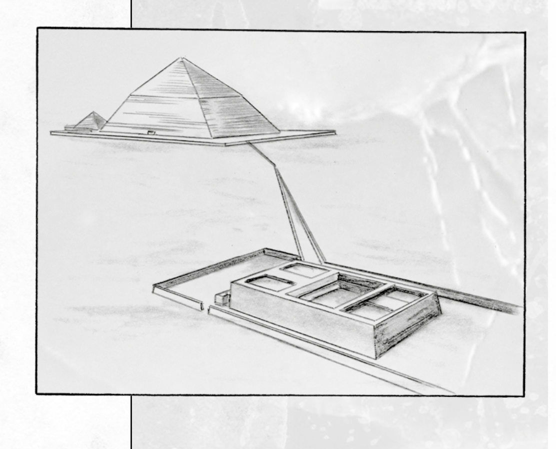
Compétences :

Discrétion	60 % (30/12)
Pickpocket	45 % (22/9)
Surveiller l'infidèle	55 % (27/11)
Trouver Objet Caché	45 % (22/9)

Langues :
Anglais 15 % (7/3)
Arabe 45 % (22/9)

Une pyramide véritablement inclinée ?

L'appellation de la pyramide inclinée (ou asymétrique) est trompeuse car son sommet est bien « centré » sur sa base. En réalité, ce n'est que sa pente qui varie sur sa hauteur, comme le montre l'illustration p. 75. Cette caractéristique présente une perspective tout à fait singulière et peut provoquer cette confusion, suivant l'endroit d'où on l'observe. Toute réalité gardée, nous avons choisi de conserver ce nom emblématique de Pyramide Inclinée, issu de la première édition, pour souligner son caractère étrange.



C'est l'un des plus anciens adorateurs de Nyarlathotep existant sur Terre.

Shakti dirige un culte extrêmement bien organisé, comprenant plusieurs milliers de membres en Égypte. La présence de la Fraternité est telle que les Égyptiens situés à proximité de ses lieux de culte gardent un silence absolu et que les autorités anglaises n'ont de la Fraternité que des bribes d'information – plus un mythe qu'une réalité.

Au cours des années, la Fraternité a réussi à intégrer des membres européens. C'est le cas d'une partie des membres de l'expédition Clive, présents ici pour ressusciter Nitocris.

Tous les hommes qui travaillent dans les propriétés de Shakti sont des adorateurs. Ils font montre d'une discipline et d'une discrétion absolues – ainsi que d'une férocité complète lorsque leur maître les envoie en chasse.

Rites

Tous les rituels réguliers de la Fraternité se déroulent sous les pyramides, dans la Grande Salle de Nyarlathotep.

Les grands rituels

Une fois par mois, la Grande Salle de Nyarlathotep réunit autant d'adorateurs que possible. Ces nuits sont dévolues à la mort ou au sexe, comme celles de la propriété d'Edward Gavigan en Angleterre. Il peut aussi s'agir de cérémonies initiatiques pour les nouveaux adeptes ou prêtres (la branche égyptienne de la Fraternité compte une vingtaine de prêtres, en plus d'Omar Shakti). Pendant ces cérémonies, les initiés procèdent à des sacrifices. Les adeptes ordinaires massacrent lentement les victimes à coups de gourdins du culte ; les nouveaux prêtres les exécutent par magie. Ces deux types d'initiations se terminent par l'arrivée du Régent de Nyarlathotep, le Sphinx Noir.

Assister à une cérémonie coûte 0/1D6 points de SAN pour les sacrifices classiques et 1/2D4 pour les meurtres magiques. Ces pertes de santé mentale viennent s'ajouter à celles infligées par le spectacle des victimes livrées aux sangsues.

Les investigateurs découverts au cours d'une cérémonie nocturne sont immédiatement mis à mort, mais l'obscurité et les proportions gigantesques de la pièce permettent de se cacher facilement (2 dés bonus en Discrétion). Les adorateurs locaux portent la même tunique qu'en Angleterre et des investigateurs ainsi déguisés ne risquent pas grand-chose tant qu'ils ne perdent pas la raison.

La résurrection de Nitocris

Cette cérémonie n'aura lieu qu'une seule fois sauf si les investigateurs l'empêchent. Voir *Une cérémonie spéciale pour la Reine Nitocris*, p. 76.

Lieux de rencontre

La maison d'Omar Shakti

Omar Shakti reçoit parfois des invités, mais, bien trop prudent, il ne sert pas véritablement de sa maison pour les activités du culte. Il a eu des éons pour apprendre à ne laisser aucune trace derrière lui.

Sous les pyramides

La Grande Salle de Nyarlathotep est le véritable lieu de rassemblement du culte, dans lequel se déroulent toutes les cérémonies. Elle se trouve sur le plateau de Gizeh, dans les souterrains existant sous les pyramides. C'est également là que le sarcophage de Nitocris a été déplacé. De même, c'est le lieu d'invocation du Sphinx Noir.

La Pyramide Inclinée à Dhashûr

Située à côté de Meïdoum, cette pyramide est l'un des lieux d'invocation du culte, avec une salle dédiée à Nyarlathotep. Cependant, les cérémonies qui s'y déroulent sont bien spécifiques. C'est là que Nyarlathotep a initié Carlyle et fait passer les membres de l'expédition dans l'Ancienne Égypte.

Relations avec les autres cultes

Omar Shakti poursuit de son côté une phase particulière du plan du Dieu Noir : faire revenir à la vie le Pharaon Noir et corrompre la Terre comme Lovecraft l'explique dans sa nouvelle. L'ouverture du Grand Portail en est une étape importante, mais non décisive aux yeux de Shakti : de nombreuses autres tentatives ont été ou sont en cours à travers le monde et nul ne sait ce qui permettra d'aboutir. Toutefois, il semble que l'avènement des Grands Anciens soit enfin à portée de main.

De fait, la Fraternité entretient des relations importantes avec l'Angleterre de par son implantation. En ce qui concerne les autres cultes, les relations sont cordiales et Shakti expédie ce qui est requis en Chine, en Australie et au Kenya – mais rien au-delà du nécessaire, chacun son combat. Bien évidemment, si le plan est menacé, Shakti agira de manière à éviter les problèmes, mais son rôle n'est pas d'assurer la réussite complète et entière de l'ouverture du Portail.



L`aventure



Où les investigateurs, lancés sur les traces de l'expédition, comprennent le terrible passé de ce pays et quelle conspiration menace le monde.



En quelques mots

La venue des investigateurs au Caire est probablement liée à Faraz Najir. Ce dernier sera à même de leur fournir des informations sur la Fraternité Noire et l'expédition Carlyle. En parallèle, ils pourront découvrir les légendes liées au Pharaon Noir et à la Reine Nitocris auprès du Dr Kafour, au Musée Égyptien. Cette dernière est sur le point d'être ressuscitée par les adorateurs de la Fraternité. Enfin, ce chapitre marquera la rencontre des investigateurs avec Nyarlathotep ; dans son sanctuaire, ils découvriront ses intentions.

Enjeux

- **Retrouver Faraz Najir.** C'est logiquement la première source d'information des investigateurs à leur arrivée. Il pourra leur fournir des informations précieuses : ce que cherchait Roger Carlyle, l'identité de son représentant au Caire, le vol d'une momie découverte par l'expédition Clive, la convoitise de la Fraternité concernant un objet gardé dans la mosquée Ibn Tulun.
- **Se rendre au Musée Égyptien.** Ce musée dispose d'une vaste collection de documents occultes et le Dr Kafour s'y montrera d'une aide précieuse pour les investigateurs. C'est un expert en occultisme qui peut les renseigner sur les expéditions Carlyle et Clive, l'histoire et les légendes du Pharaon Noir.
- **Empêcher la résurrection de la Reine Nitocris.** Les investigateurs devront contrecarrer les plans de la Fraternité en empêchant le vol de la Ceinture de Nitocris à la mosquée Ibn Tulun ou le rituel de résurrection dans le temple souterrain de la secte.
- **Découvrir le sanctuaire de Nyarlathotep dans la Pyramide Inclinée.** C'est dans ce lieu que les investigateurs découvriront les desseins de Nyarlathotep, dont la localisation des sites voués à être les pierres angulaires de ce terrifiant projet. Le Dieu fera son apparition et s'entretiendra avec eux ; cette rencontre les marquera à jamais.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'Aplomb.
- Si les investigateurs ont rencontré Nyarlathotep et se sont entretenus avec ce dernier, ils obtiennent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Si les investigateurs assistent à un rituel dans la Grande Salle de Nyarlathotep, ils obtiennent également 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Empêcher la résurrection de Nitocris et/ou démanteler le culte égyptien de la Fraternité, leur permet de regagner :
  - **Si le test d'INT est réussi :** la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - **Si le test d'INT est un échec :** 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont pas empêché la résurrection de Nitocris et n'ont pas mis un terme aux agissements du culte égyptien, ils ne récupèrent pas de points de SAN : les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

Le Caire est une ville-clé. Les investigateurs qui survivent aux dangers du Caire savent quelles sont les intentions de Nyarlathotep et peut-être même comment contrecarrer ses plans. Bien des personnages non-joueurs de ce chapitre sont susceptibles d'apporter une aide inestimable aux investigateurs obtenant leur amitié. Les adorateurs égyptiens sont puissants, aussi attendez-vous à ce que la folie et la mort guettent les investigateurs.
C'est peut-être la première fois que les investigateurs se retrouvent en pays véritablement étranger. Maintenez sans faiblir les barrières culturelles et linguistiques du chapitre : ces obstacles du monde réel apportent beaucoup à l'atmosphère et au jeu de rôle. Le Caire déploie ses rues grouillantes, ses tenues et coutumes exotiques, ses ruines, mystères, maladies, dangers, intrigues politiques et richesses fabuleuses. Enfin, les journaux de langue anglaise comme le Bulletin du Caire constituent des sources d'informations évidentes.

Investigation	4/5
Action	2/5
Exploration	2/5
Interaction	3/5
Mythe	4/5

Difficulté	Éprouvé
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Durée estimée	6 à 8h
Nombre de joueurs	3 à 5
Type de personnages :	Tout type
Époque	Années 1920

À l'affiche

Faraz Najir

Marchand d'antiquités, il a travaillé pour l'expédition Carlyle. Étroitement surveillé par la Fraternité, il sera d'une grande aide si les investigateurs parviennent à l'apprivoiser.

Dr Ali Kafour

Conservateur au Musée du Caire, il aidera les investigateurs à comprendre ce qui se passe avec la Fraternité et leur confiera quelques petites astuces bien utiles.

Omar Shakti

Grand prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir depuis des siècles, il observe avec circonspection l'humanité et les anciens membres de l'expédition Carlyle.

Nitocris

Ancienne égérie du Pharaon Noir, elle attend d'être ressuscitée pour se lancer à la conquête du monde.

Auguste Loret

Intermédiaire de Carlyle par le passé, il s'adonne à la drogue pour fuir la folie qui le talonne depuis qu'il a assisté à certains évènements dans la Pyramide Inclinée.

Que devrait-il se passer?

Sur les traces de l'expédition Carlyle

L'expédition Carlyle s'étant longtemps attardée sur cette destination avant de poursuivre vers le Kenya, ses traces sont très nombreuses en Égypte et notamment au Caire.

C'est en Égypte que les premiers éléments perturbants se sont produits et que les membres trop fragiles et non-initiés se sont détournés du reste de l'équipe. Chose qui s'est produite avec Auguste Loret, qui se cache pour échapper à la Fraternité. C'est également là que Carlyle, Huston et Penhew ont été véritablement initiés une fois que Carlyle a brisé l'Œil de Lumière et de Ténèbres de la Pyramide Rouge. Depuis le départ de l'expédition, de nouveaux événements se sont produits, dont la découverte du sarcophage de Nitocris, que Shakti veut ressusciter, tout cela grâce à la Fondation Penhew.

Rappel chronologique

l'expédition arrive au Caire le 4 mai 1919. Différents sites seront fouillés au cours du mois de mai, jusqu'à l'épisode de Dhashûr début juin. Les membres feront alors une visite d'une durée indéfinissable dans l'Égypte antique puis reviendront à l'ère contemporaine pour reprendre la route. Ils partiront pour le Kenya le 18 juillet 1919.

À la poursuite de Jackson Elias

L'étape cairote d'Elias a été remarquablement courte. Apparemment, il s'est contenté de confirmer certains faits. Talonné par les séides du Mythe, il a préféré ne pas prolonger son séjour dans ce bastion du culte.

Rappel chronologique : Jackson Elias est arrivé au Caire le 7 novembre 1924 après être passé par la Chine. Il quitte l'Égypte le 13 pour se rendre ensuite à Londres.

Les pistes principales du chapitre égyptien

Référence	Dénomination	Origine
Pistes et indices de l'introduction		
ADJ-INT-03	Adieu à New York	Presse
Pistes et indices New-yorkais		
ADJ-NY-01	Lettre de Faraz Najir à Roger Carlyle	Chambre 410
Pistes et indices anglais		
–	Entrepôt de Chabout	Cargo Vent d'Ivoire
ADJ-LO-02	Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr
Pistes et indices égyptiens		
ADJ-CA-01	Lettre de bienvenue au Caire	–
–	Adresse de la boutique de Najir	Police, autorités
–	Entretien Faraz Najir	Faraz Najir
–	Pharaon Noir, Auguste Loret	Faraz Najir
–	Rumeur sur objet important	Faraz Najir
–	Représentant Carlyle	Faraz Najir
–	Adresse d'Auguste Loret	Police, Ambassade de France
ADJ-CA-02	Témoignage d'Auguste Loret	Auguste Loret
–	Messager du Vent Noir	Auguste Loret
–	Entretien Nyiti d'El Wasta	Nyiti
ADJ-CA-03	La dalle de Nyiti	Nyiti
ADJ-CA-04	Reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition (lettre «AP»)	Demeure d'Omar Shakti
ADJ-CA-05	Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti
–	Surveillance de Shakti ou ses ouvriers	Demeure d'Omar Shakti
ADJ-CA-06	Découverte d'une tombe	Presse
ADJ-CA-07	Disparition du sarcophage	Presse, Fazar Najir
–	Souterrains du Sphinx	James Gardner
–	Nitocris	Gardner, Broadmoor
ADJ-CA-08	Tragédie à la Mosquée Ibn Tulun	Presse
–	Entretien Achmed Zehavi	Achmed Zehavi
–	Pyramide Inclinée : la carte Hémisphérique	Pyramide Inclinée
–	Pyramide Inclinée : la carte Hémisphérique	Pyramide Inclinée
–	Bulletin du Caire	Presse
–	Entretien Nigel Wassif	Nigel Wassif
–	Entretien Dr Ali Kafour	Dr Ali Kafour
–	Entretien Janwillem Vaneuvelen	Janwillem Vanheuvelen
Pistes et indices kenyans		
ADJ-KE-01	Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)
ADJ-KE-02	Registre de Tandoor Singh (Nairobi)	Chez Tandoor Singh (Nairobi)

La rue des Chacals

Où les investigateurs découvrent Faraz Najir, un marchand d'antiquités qui en sait beaucoup.

La rue des Chacals est une de ces « ruelles étroites envahies de secrets aromatiques » du Vieux Caire décrit par Lovecraft. Elle n'est pas facile à trouver, d'autant qu'il n'existe pas de plan complet du Caire dans les années 20 (la population a presque doublé ces vingt dernières années). Il y a bien un annuaire, mais les téléphones sont trop rares pour servir d'outil de recherche. Les registres professionnels ou fonciers (rédigés en arabe) sont inaccessibles au fouineur amateur. Un guide compétent, arabophone, trouve la rue en moins d'une heure. Seuls, les investigateurs vont mettre au moins une journée à la localiser.

Malheureusement, une fois dans la rue des Chacals, ils apprennent que la boutique de Faraz Najir n'est plus qu'un tas de décombres noircis. Les riverains invoquent Allah chaque fois qu'ils passent ici et personne ne pense à rebâtir malgré la surpopulation du quartier. On raconte qu'il y a cinq ou six ans, un démon monstrueux s'est abattu sur la boutique et l'a incendiée. C'est la vérité : le démon était un Vampire de Feu envoyé par la Fraternité du Pharaon Noir. Najir avait osé vendre des objets du culte à Roger Carlyle. La police, généralement moins bien informée, se contente d'indiquer qu'il y a eu un sinistre, avant de hausser les épaules.

Mais tout n'est pas perdu. Si les investigateurs interrogent les autres boutiquiers de la rue, il y a 75 % de chances que l'un d'entre eux sache ce qui est arrivé à Faraz Najir : il a survécu à ses horribles brûlures et tient maintenant commerce sur le Khân al-Khalili, le vieux marché près de la Sharia Muezzedin Allah. Ces boutiquiers pensent que Faraz est maudit et des réussites en **Baratin**, **Persuasion** ou **Psychologie** agrémentées, bien sûr, de généreux bakchichs facilitent grandement les confidences. Si les investigateurs ne parlent pas l'arabe, la présence d'un guide-interprète devient vitale.

Mène à	Importance
Égypte	**Haute**
Le Caire, Faraz Najir	**Haute**
Livraison à Omar Shakti, Le Caire via Port-Saïd	**Secondaire**
Nombreuses livraisons à Shakti via Port-Saïd, Vent d'Ivoire	**Haute**
–	**Facultatif**
Faraz Najir	**Haute**
Pharaon Noir, Auguste Loret, Omar Shakti, découverte momie, rumeurs sur objets importants et disparition sarcophage	**Haute**
Omar Shakti	**Haute**
Mosquée Ibn Tulun	**Haute**
Auguste Loret	**Haute**
Ausgute Loret	**Haute**
Pyramide Inclinée, Pyramide effondrée, Messager du Vent Noir, Sphinx Noir, Nyiti et	**Haute**
Unba à El Wasta, expédition Carlyle	**Haute**
Kenya : la Langue Sanglante	**Haute**
La dalle de Nyiti (symbole de protection, Pyramide Rouge de Dhashûr)	**Haute**
Oeil de Lumière et de Ténèbres	**Haute**
Shanghai : scarabée, Ho Fond, Aubrey Penhew	**Haute**
Londres : artefacts égyptiens à la Fondation Penhew, Chabout via Port-Saïd, Vent d'Ivoire ; Kenya : artefacts égyptiens envoyés à Ahja Sing (Mombasa) ; Australie : artefacts égyptiens envoyés à la Compagnie Randolph ;	
Shanghai : artefacts égyptiens envoyés à Ho Fong Import, Vent d'Ivoire	**Haute**
Rassemblement d'adeptes, Sphinx de Gizeh	**Haute**
Expédition Clive	**Haute**
Expédition Clive	**Secondaire**
Résurrection de Nitocris	**Haute**
Recherche des Couronne, Ceinture et Collier	**Haute**
Achmed Zehavi	**Haute**
Ceinture de Nitocris	**Haute**
Kenya ; désert de l'Australie-Occidentale ; Chine Orientale	**Haute**
Montagne du Vent Noir	**Haute**
Les membres de l'expédition ont «changés» pendant leur séjour en Égypte	
Rumeurs, Pharaon Noir, expédition Clive, Dr Ali Kafour ; projets kenyans	**Secondaire**
Informations sur le Pharaon Noir, Pyramides Rouge, Inclinée et effondrée, la Fraternité, Nitocris, expédition Carlyle, Nyarlathotep	**Secondaire**
Expédition Clive	**Secondaire**
Livraison à Omar Shakti, Le Caire	**Haute**
Livraison à Omar Shakti, Le Caire	**Secondaire**

Si les investigateurs cherchent poliment de l'aide auprès des autorités (Musée Égyptien, ministère des affaires étrangères, consulats américain ou britannique, etc.), leur interlocuteur se souvient que tous les marchands d'antiquités sont soumis à licence. Le nom et l'adresse de Najir doivent être enregistrés quelque part. Ce quelque part s'avère être le commissariat central où l'on est toujours prêt à aider les gentlemen européens bien vêtus. Najir habite rue des Potiers, dans le dédale du Vieux Caire, là encore.

La boutique de Faraz Najir

Au milieu d'une douzaine d'échoppes de potiers, une porte et une vitrine sont surmontées d'inscriptions bien visibles : Faraz Najir en arabe, Magasin d'antiquités en anglais et en français. Plusieurs étages d'habitations s'empilent au-dessus de cette devanture, mais Najir vit à l'arrière de sa boutique surencombrée. Il vend essentiellement des bibelots pour touristes. Le magasin ne contient rien qui ait trait au Mythe ou à l'occulte, rien qui puisse intéresser les investigateurs. Najir travaille seul. Son visage est ravagé par d'affreuses cicatrices.

Dès qu'on lui parle de l'expédition Carlyle, Najir manque de s'étrangler. Il pousse les investigateurs hors du magasin et prétend le fermer pour la journée. Il croit maintenant aux pouvoirs de la Fraternité et refuse de prendre le risque d'une nouvelle confrontation. Si les investigateurs insistent, il saisit un superbe cimeterre orné de pierres précieuses sur une étagère et le brandit sous leur nez, vociférant en arabe sur leurs relations inconsidérées avec des chameaux malades. Si les importuns n'abandonnent pas, Najir appelle à l'aide et hurle à qui veut l'entendre que ces maudits étrangers veulent le voler. Une foule menaçante se rassemble alors lentement.

Si les investigateurs restent sur place, ils subissent une pluie de coups et crachats pour un total de 1D4 points de dommages. Leurs vêtements sont sérieusement mis à mal et leurs portefeuilles, passeports, argent, lettres de crédit, bijoux et montres à gousset risquent fort de disparaître.

Mais tous les commerçants respectent l'argent. Si les investigateurs reviennent plus tard, ils voient Najir pénétrer dans le café de Fishawi, à côté de la mosquée Al-Hussein, près de l'entrée du souk. Faraz s'y rend tous les jours pour y déguster une tasse de thé à la menthe avant d'aller à Al-Hussein pour les prières du soir. Il est devenu très pieux depuis qu'il a frôlé la mort. La vue de quelques billets suffit ici à dissiper sa colère et sa peur. Chaque livre offerte augmente de 1 % les chances qu'il accepte de parler (chances de base à 0 %). Jouez la scène en finesse, mais ne laissez pas vos investigateurs renoncer à leur meilleure piste.

Faraz Najir

(Allié) - Marchand d'antiquités cairote, *45 ans*

Faraz Najir est un marchand d'antiquités égyptien. Lorsque les investigateurs le rencontreront, Faraz vient de subir une attaque de la Fraternité pour se débarrasser de lui. Il n'a échappé que de peu à l'incendie de son premier magasin, qui lui a laissé le visage à moitié brûlé et, aujourd'hui encore, des stigmates sur d'autres parties de son corps. Il n'est guère beau à voir et a ouvert un magasin dans une rue plus discrète. Lors de la première rencontre, n'hésitez pas à appuyer sur la gêne que les investigateurs peuvent ressentir face à son visage cloqué - ils ont peut-être déjà vu pire, mais se prendre un camouflet leur fera changer d'attitude.

Ce petit homme de 45 ans, dont les vêtements ne peuvent cacher les rondeurs, a perdu de sa bonhomie. Il n'accueillera pas de bon cœur les investigateurs comme tous ceux qui voudront obtenir des renseignements sur l'expédition Carlyle ou la Fraternité, car il sait maintenant ce qu'il risque. Il est cependant toujours cupide et l'attrait de l'argent finira par le convaincre d'aider ceux qui sont capables de payer et de rester discrets.

Caractéristiques

FOR	35
DEX	45
POU	65
CON	80
APP	20
EDU	30
TAI	45
INT	70

Points de vie : 12
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 7
Santé mentale : 11
Points de magie : 13

Combat :
- Esquive 25 % (12/5)
- Combat à distance (arme de poing) 20 % (10/4)
  Revolver cal.38 1D10 (E) points de dégâts
  (illégal, mais le marchand garde de ses expériences antérieures une paranoïa aux limites de la démence ; il le cache dans les plis de sa djellaba et n'hésite pas à s'en servir quand il se croit en danger)
- Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
  1D3-1 points de dégâts
  (épées) 20% (10/4)
  Cimeterre 1D8+1-1 points de dégâts

Compétences :

Agir avec cupidité et expertise	65 % (32/13)
Archéologie	30 % (15/6)
Baratin	65 % (32/13)
Comptabilité	50 % (25/10)
Crédit	20 % (10/4)
Discrétion	55 % (27/11)
Histoire	60 % (30/12)
Mythe de Cthulhu	10 % (5/2)
Occultisme	25 % (12/5)
Persuasion	75 % (37/15)
Psychologie	30 % (15/6)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)

Langues :

Anglais	30 % (15/6)
Arabe	90 % (45/18)
Français	30 % (15/6)



Le groupe estimera peut-être que la mosquée constitue un lieu de rencontre plus favorable. Ne découragez pas cette présomption, mais ceux qui interrompent les prières des croyants ne peuvent échapper à un certain ressentiment.

L'agitation qui s'ensuivra risque fort d'entraîner la détention des investigateurs pour leur propre sécurité.

Les renseignements de Faraz Najir

Quand Faraz Najir se décide à parler, il donne rendez-vous aux investigateurs dans une petite pièce de la mosquée Al-Hussein. Il se sent plus en sécurité dans un lieu consacré à Allah. Il choisit l'heure du déjeuner (13-14 h) quand toutes les boutiques du Caire sont fermées. Il retrouve les investigateurs à côté de la mosquée et les précède ensuite dans plusieurs couloirs jusque dans une pièce tranquille. Malgré le caractère sacré du lieu, vous pouvez faire mentir Najir autant qu'il vous plaît.

Selon Najir, Roger Carlyle cherchait des informations sur le règne du Pharaon Noir, un règne auquel Snéfrou, premier pharaon de la IVe dynastie, aurait mis fin. Najir détenait alors plusieurs objets relatifs au Pharaon Noir : un papyrus décrivant l'entrée d'une chambre secrète où il aurait été enterré (dans une pyramide non précisée) ; un buste de celui-ci (qui se trouve maintenant dans l'atelier campagnard d'Edward Gavigan) ; un petit tambour recouvert d'étranges symboles et supposé magique ; et, enfin, un étrange serre-tête orné d'un gros zircon, censé être la couronne du Pharaon Noir, la clé de sa victoire sur la mort.

Après accord de Carlyle, Najir a vendu ces objets à son représentant, Auguste Loret. Najir les avait lui-même volés dans la demeure d'Omar Shakti, le grand prêtre de la Fraternité égyptienne du Pharaon Noir.

Najir signale aux investigateurs qu'une rumeur accuse la Fraternité du vol récent d'une momie découverte par l'expédition Clive (qui se trouve encore en Égypte). Il a aussi entendu dire que la Fraternité convoitait un objet gardé dans la mosquée Ibn Tulun, mais il ignore quoi et pourquoi.

C'est tout ce que sait Faraz Najir. Il essaie pourtant d'extorquer un nouveau bakchich avant de nommer Omar Shakti ou de confesser qu'il a volé les objets. Il ne peut, après cela, plus rien apporter aux investigateurs. Si la Fraternité file ceux-ci, Najir est tué peu après la rencontre – il n'avait visiblement pas compris la première leçon.

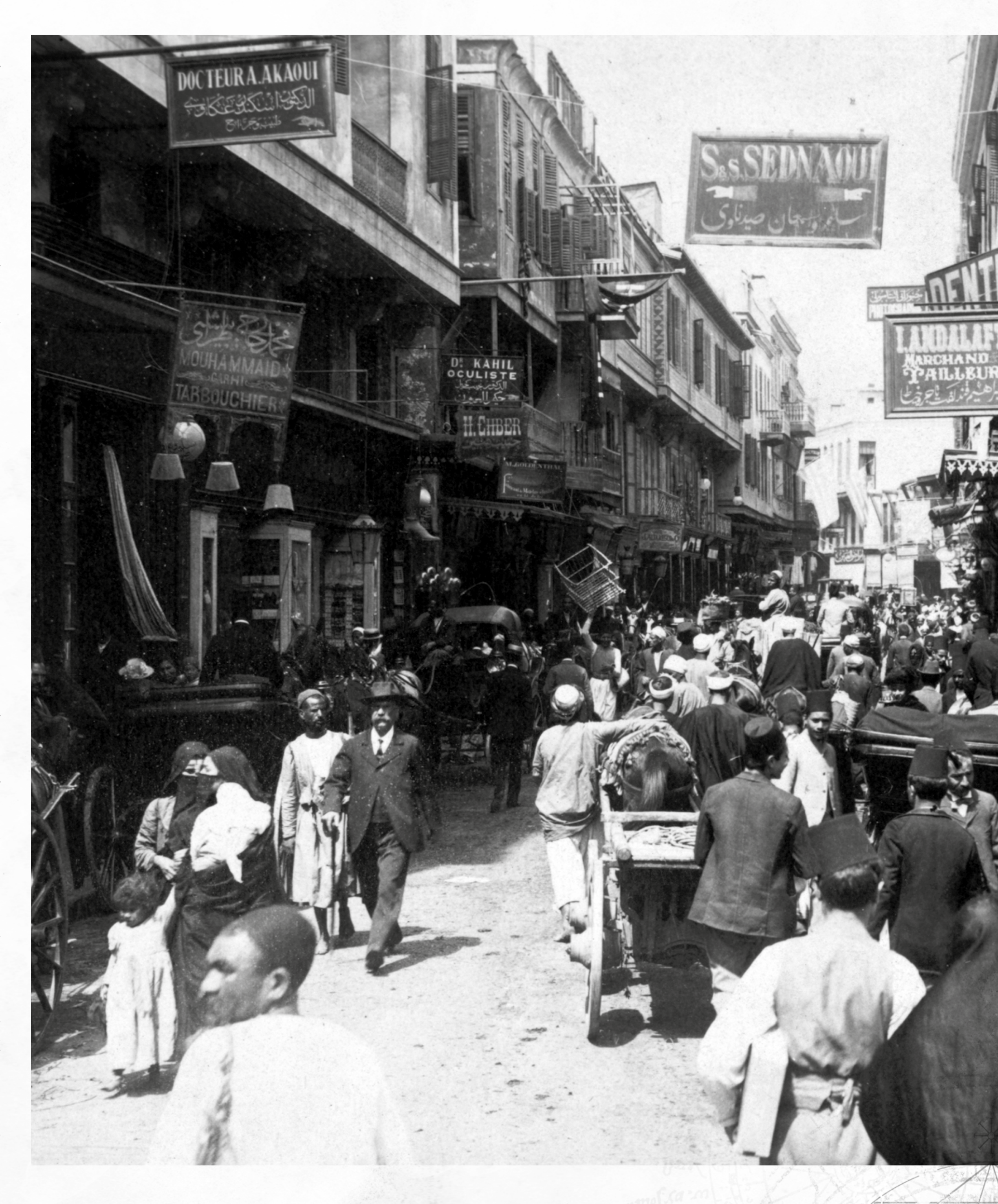
Najir ne révèle pas qu'il porte autour du cou un autre objet du Mythe. Il s'agit d'un collier d'argent et jais serti d'une grosse opale au centre. Il protège des Horreurs Chasseresses. Quand un de ces monstres est confronté au porteur du collier, il doit réussir un test opposé de points de magie pour pouvoir attaquer ce round. Najir porte le collier sous sa djellaba ; il faut réussir un test majeur de **Trouver Objet Caché** pour le repérer.

Sur la piste d'Auguste Loret

Où les investigateurs rencontrent Auguste Loret, un homme qui a perdu son âme.

Les investigateurs peuvent retrouver l'ex-représentant de Roger Carlyle en s'informant auprès des bureaux de l'ambassade de France ou du poste principal, un commissariat imaginaire situé près du jardin d'Ezbékieh. D'après ces deux services, l'adresse actuelle d'Auguste Loret serait la Porte Rouge, rue des Scorpions, sur Darb al-Ahmar (l'allée rouge), dans le Vieux Caire. C'est un bazar de la Sharia Muezzedin Allah. Les investigateurs vont devoir expliquer pour quelle raison ils désirent trouver Loret. À vous de décider si leur explication mérite d'être acceptée telle quelle ou si elle doit être appuyée par un pot-de-vin ou tout autre type de pression.

La seule porte rouge de la rue des Scorpions est celle d'un tailleur, Abou Udhreh. Loret se cache dans une petite pièce de l'arrière-boutique. Abou affirme que Loret ne vit pas ici. Il ne fait que respecter l'accord qu'il a passé avec Loret qui ne veut pas qu'on le retrouve. Une réussite en **Psychologie** signale qu'il ment : il ne peut s'empêcher de jeter des coups d'œil furtifs vers le rideau qui cache le couloir conduisant à la petite chambre de Loret.



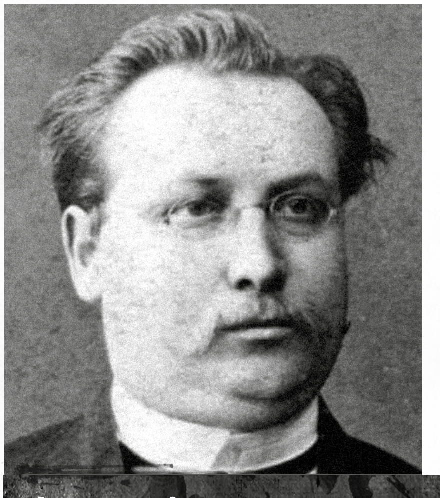
Les investigateurs peuvent surveiller le magasin ou forcer leur chemin jusque dans l'arrière-salle. Abou ne résiste pas à un groupe d'étrangers déterminés. En fait, il ne se soucie guère du sort de Loret. En surveillant la boutique après 20 h, les investigateurs en voient sortir Loret qui va dîner en ville.

La capuche de sa djellaba dissimule son visage, mais une réussite avec **Trouver Objet Caché** ou **Anthropologie** permet de remarquer certains détails : chaussures européennes, taille excessive pour un Égyptien, djellaba différente de celle d'Abou et démarche qui jure avec celle des Cairotes qui l'entourent. Si les investigateurs arrivent à jeter un coup d'œil sous la capuche, ils voient des joues creuses et pâles, ainsi qu'une barbe blonde mal entretenue.

Loret passe le plus clair de son temps à fumer du haschisch pour oublier les horribles épisodes de sa collaboration avec Roger Carlyle. Ceux-ci l'ont rendu à moitié fou et il n'accepte d'en parler que sous la menace. Il s'enfuit à la moindre occasion mais une fois rattrapé, il pleurniche et supplie sans opposer de véritable résistance. Les investigateurs peuvent le ramener dans son infect taudis sans qu'il ameute tout le quartier.

La pièce est petite et une immonde paillasse, deux coussins sales et une table basse rongée par les vers la remplissent presque complètement. Essayez de semer le doute sur l'histoire de Loret. Est-ce la vérité, les élucubrations insensées d'un drogué ou des mensonges cachant des événements plus horribles encore ? On peut le soudoyer avec du haschisch ou d'autres drogues.

L'anglais de Loret oscille du précis à l'incompréhensible. Parfois, il passe au français ou à l'arabe des rues. Il s'interrompt quelquefois pour tirer sur une pipe à l'odeur âcre. Une réussite de **Sciences (pharmacologie)** ou de **Naturalisme** indique qu'elle est bourrée d'un mauvais haschisch. Il arrive qu'il oublie complètement le fil de ses paroles.



Auguste Loret

(Indépendant/neutre) - Drogué gagné par la démence, *35 ans*

Ce Français, ancien intermédiaire de Carlyle, est au bord de la folie. Son teint est blafard, sa barbe hirsute et taillée de manière asymétrique, ses yeux semblent troubles et n'arrivent jamais à se figer sur une chose précise. Il sent mauvais et est totalement négligé depuis qu'il s'est jeté dans la drogue pour tenter de supporter toutes les horreurs qu'il a rencontrées. Il lui manque plusieurs dents. Pour un homme de 35 ans, il en parait vingt de plus. Le haschisch le rend partiellement incohérent et difficile à suivre, d'autant qu'il mélange les langues en s'exprimant.

Caractéristiques

FOR	50
DEX	75
POU	50
CON	45
APP	30
EDU	50
TAI	60
INT	65

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 05
Points de magie : 10
Combat :
- Esquive 37 % (18/7)
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
  1D3 points de dégâts

Compétences :

Archéologie	55 % (15/6)
Baragouiner d'hypothétiques renseignements	65 % (32/13)
Comptabilité	50 % (25/10)
Conduite	30 % (15/6)
Droit	30 % (15/6)
Evaluer le haschisch	65 % (32/13)
Mythe de Cthulhu	11 % (5/2)
Persuasion	55 % (27/11)
Psychologie	30 % (15/6)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)

Langues :

Anglais	55 % (27/11)
Arabe	55 % (27/11)
Français	75 % (37/15)

Vers la fin de son récit, il transpire à grosses gouttes. Sa voix reste pourtant dénuée de toute émotion ;

c'est celle d'un homme qui a perdu son âme.

Aide de jeu CA-02 - Le témoignage d'Auguste Loret

Utilité de ce document : il précise le rôle de Loret auprès de Roger Carlyle et fournit des indices importants sur les activités de l'expédition en Égypte. (voir ci-contre)

Que les investigateurs acceptent ou pas de financer les achats de drogue de Loret, celui-ci précise que la femme qui l'a averti de l'ignoble cérémonie s'appelait Nyiti et son fils Unba. Ils vivaient tous deux à El Wasta, une localité au sud de Meïdoum, au bord du Nil. Les investigateurs peuvent facilement s'y rendre en train, voiture ou vapeur.

Ce que Loret a vu dans le désert

L'arrivée du Sphinx Noir marque l'apogée de la cérémonie orgiaque qui a pris place dans le désert. C'est une entité redoutable aux pouvoirs immenses. Il est peu probable que les investigateurs survivent à une telle rencontre. Le dernier souvenir de Loret, l'armée de sphinx se préparant à l'attaque, peut trouver une explication sur place. La silhouette du Grand Sphinx de Gizeh ressemble quelque peu aux formes naturelles travaillées par le vent que l'on retrouve dans de nombreux déserts. Celles-ci se rassemblent parfois en groupes à l'apparence suggérant des troupeaux de grandes bêtes au repos. Des investigateurs à la santé mentale ébranlée peuvent tomber par hasard sur de tels agencements de sable. Leur terreur devrait vous amuser.

Nyiti d'El Wasta

Après avoir parlé avec Auguste Loret, les investigateurs peuvent souhaiter questionner Nyiti. El Wasta se trouve à quelques heures en amont et, là-bas, la connaissance de l'arabe est indispensable. Quelques marchands et fonctionnaires possèdent des rudiments d'anglais et de français, mais ils ont leurs devoirs à remplir et leurs marchés à passer. Nyiti est un nom trop courant en ville pour être une référence suffisante. Sans de bonnes notions en arabe et des recherches systématiques, les investigateurs ne trouveront pas la bonne personne. Après 1D6+2 heures

TEMOIGNAGE D'AUGUSTE LORET

« Un avocat m'a contacté et j'ai accepté de travailler comme acheteur pour un Américain fortuné, Monsieur Roger Carlyle. Sur instructions écrites de Carlyle, j'ai acheté certains artefacts à Faraz Najir, un marchand d'antiquités, et les ai fait expédier en fraude à Sir Aubrey Penhew à Londres. Je sais qu'il s'agissait bien d'objets antiques mais rien de plus.

Lorsque l'expédition Carlyle est arrivée en Égypte, je me suis occupé de l'équipement et des autorisations. Le site prioritaire se trouvait à Dhashûr, près de la Pyramide Inclinée.

Un jour à Dhashûr, Jack Brady est venu me voir pour me dire que Carlyle, Hypathia Masters, Sir Aubrey Penhew et le Dr Robert Huston avaient disparu dans la Pyramide Inclinée. Brady était surexcité et soupçonnait un mauvais coup ; tous les terrassiers avaient fui le site. Tout travail s'était arrêté.

Le lendemain, Carlyle et les autres sont réapparus. Ils étaient excités par une découverte extraordinaire, mais ne voulaient en parler à personne. Je n'ai jamais su ce que c'était ; Sir Aubrey était un vrai dragon, question discrétion. Tous avaient changé, de manière indéfinissable mais pas en bien. Je n'ai pas cherché à en savoir plus.

Le même soir, une vieille Égyptienne est venu me voir. Elle disait que son fils travaillait aux fouilles, que tout le monde s'était enfui parce que Carlyle et les autres avaient invoqué une malfaisance antique, le Messager du Vent Noir. Elle disait que tous les Européens étaient damnés, sauf moi et Brady, qu'elle pouvait voir ces choses-là. Si je voulais une preuve, je n'avais qu'à me rendre à la Pyramide Effondrée de Meïdoum lorsque la lune est la plus mince — la veille de la nouvelle lune. Dieu me protège, j'y suis allé !

J'ai pris un des camions et j'ai dit que j'allais passer la nuit au Caire, au quartier des plaisirs. Mais, en fait, j'ai foncé au sud. Trente kilomètres après, j'étais à Meïdoum et je me suis caché là où elle m'avait dit. C'est là, au plus profond de la nuit, que j'ai vu Carlyle et les autres se livrer à des rites obscènes avec une centaine d'autres fous. Le désert lui-même semblait s'animer : il rampait, ondulait vers les ruines de la pyramide. Devant mes yeux horrifiés, les ruines elles-mêmes se sont transformées en une chose squelettique aux yeux globuleux !

D'étranges créatures ont surgi des sables pour se saisir des danseurs et leur déchirer la gorge, l'un après l'autre. Tous ont été tués jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les Européens.

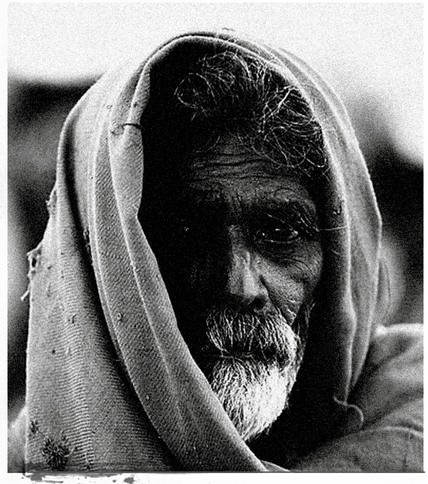
Quelque chose d'autre est alors sorti du sable ; c'était grand comme un éléphant, mais il y avait cinq têtes distinctes et hirsutes. Là, j'ai compris ce que c'était — mais je serais fou d'en parler ! Je l'ai vu se dresser dans la nuit et tout engloutir d'une seule bouchée vorace : les cadavres déchiquetés et leurs monstrueux meurtriers. Il ne restait plus que les cinq survivants et la puanteur des sables gorgés de sang.

Je me suis évanoui. Après, je me souviens d'avoir erré dans le désert

de questions posées à travers la ville, ils finissent par dénicher sa petite cabane.

Ils rencontrent d'abord Unba, le fils de Nyiti. Son bras et son épaule droits, ainsi que la partie droite du visage, ont été arrachés. Si l'un des investigateurs connaît les effets d'une attaque d'Horreur Chasseresse, il peut identifier la créature qui a mutilé Unba. L'élocution de l'homme est lente et hésitante ; s'ils insistent patiemment, il finit par accepter de les mener auprès de sa mère.

Nyiti paraît extrêmement vieille. Sa mâchoire et ses deux mains ont été détruites par le feu. Le plus souvent perdue dans sa folie, elle a un éclair de lucidité en voyant les investigateurs. Elle





Unba d'El Wasta

(Allié) - *Le fils de Nyiti, 60 ans*

Caractéristiques

FOR	50
DEX	40
POU	60
CON	50
APP	25
EDU	20
TAI	50
INT	60

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé mentale : 35
Points de magie : 12

Combat :
- Esquive 20 % (10/4)

Compétences :
Archéologie 55 % (15/6)
Ecarquiller les yeux tout en offrant l'hospitalité 85 % (42/17)

Langues :
Anglais 20 % (10/4)

émet d'abominables gargouillements et montre, de ses moignons de bras, un recoin de la hutte. Son fils, inquiet, se précipite vers elle. Si les investigateurs négligent stupidement de s'intéresser à la direction indiquée, Unba finit sans doute par leur montrer l'objet concerné.

Dans le recoin, parmi des couvertures, pots, etc., une corbeille en jonc arbore une marque rouge. Une réussite en Archéologie ou Occultisme permet d'identifier un antique symbole de protection égyptien. La corbeille contient une dalle de pierre blanche d'environ 18×22×10 cm. L'irrégularité de ses bords laisse supposer qu'elle a fait partie d'une dalle beaucoup plus grande. Une autre réussite en Archéologie ou Sciences (géologie) montre que les incisions sont vieilles de plusieurs siècles et que ce type de calcaire a été utilisé pour recouvrir nombre de pyramides. Sur une réussite de **Trouver Objet Caché**, un investigateur apporte la dalle au soleil et remarque que le fragment n'est pas absolument blanc. Il est vaguement teinté de rose – une couleur de revêtement utilisée uniquement pour la Pyramide Rouge de Dhashûr.

Nyiti supplie les investigateurs de prendre la pierre. Dès qu'ils acceptent, elle sombre de nouveau dans l'hébétude, son dernier souhait enfin accompli. Elle n'est plus d'aucun secours.

Aide de jeu CA-03 - La dalle de Nyiti

Utilité du document : le complément de ce symbole (magique certainement) doit exister quelque part. (voir ci-contre)

Les investigateurs peuvent ne pas le savoir, mais ils ont sous les yeux une moitié du symbole de garde autrefois sculpté au sommet de la Pyramide Rouge. Cette rune de garde est connue sous le nom d'Œil de Lumière et de Ténèbres. Les investigateurs ne détiennent que la partie droite, la moitié d'un œil et une sorte de croix ansée renversée. Nyiti a récupéré cette pierre après que Roger Carlyle eut brisé le pouvoir de la rune. Jack Brady possède l'autre moitié de cette protection. Ce fragment peut s'avérer utile si les investigateurs apprennent le rituel d'activation qui se trouve dans l'un des Sept Livres cryptiques de Hsan. Le Dr Kafour reconnaîtra peut-être le symbole. Il pourrait même le compléter en supposant seulement qu'il s'agit d'un symbole de protection d'un certain pouvoir, mais il ne saura pas l'activer. Sur une réussite en Archéologie ou Occultisme, un investigateur comprend toute l'importance de ce symbole.

Dans les griffes d'Omar

Visite à Omar Shakti

Les plantations de Shakti produisent bien du coton et ne présentent aucune trace d'activités liées au Mythe. Une réussite en Psychologie souligne, cependant, que les ouvriers (tous adorateurs) sont plus calmes et maussades que la plupart des fellahs. Une réussite majeure de **Trouver Objet Caché** permet de distinguer une croix ansée renversée pendue au cou de l'un d'eux.

Shakti accueille les investigateurs avec la plus extrême amabilité. Il leur fait faire le tour du propriétaire s'ils peuvent justifier leur visite. Très ouvert, voire pompeux, c'est un robuste quinquagénaire, même si, en réalité, il est beaucoup, beaucoup plus âgé. Il parle couramment l'anglais et plusieurs autres langues dont le mandarin. Il garde généralement son chat Hetep dans les bras ; la charmante bête paraît attentive d'une manière étrange.

Tout en leur offrant le thé à la menthe et des gâteaux au miel dans son confortable petit salon, Omar Shakti nie toute connaissance particulière du Pharaon Noir ou de la Reine Nitocris. Il connaît sans doute bien des légendes de son pays, mais il place sa foi en Allah plutôt que dans les vieilles histoires. S'il aide la Fondation Penhew, c'est qu'il souhaite, comme tout Égyptien éclairé, comprendre et préserver les merveilles de son antique pays. Le terrible destin de Sir Aubrey en Afrique orientale l'a beaucoup affligé. Les contes de magie, monstres et autres rites du désert



Aide de jeu CA-03 - Dalle de Nyiti

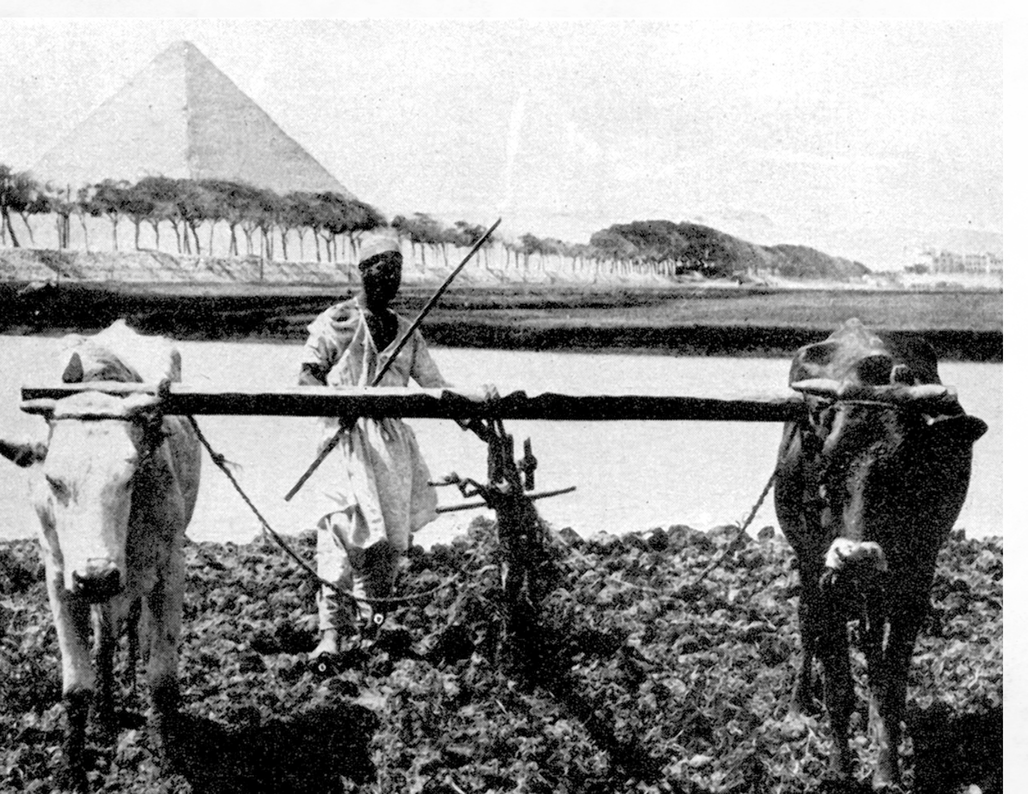


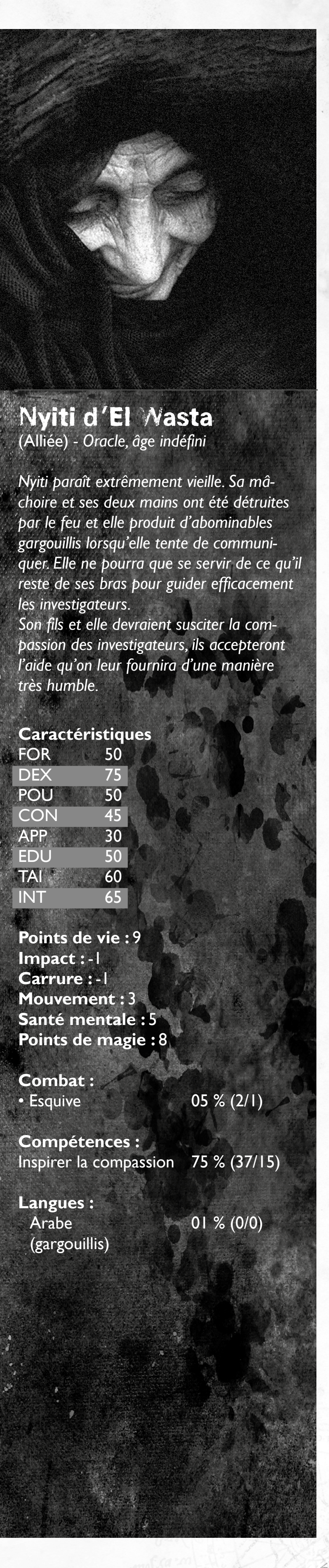
ne sont écoutés que par les fellahs, assure-t-il, et sont parfaitement indignes de personnes aussi cultivées que ses invités.

Enquête chez Shakti

La vaste demeure de Shakti ne renferme rien d'intéressant, hormis le coffre du bureau. Il s'agit, en fait, d'une armoire en acier, fermée par une serrure à clé (porte et serrure FOR 45, côtés FOR 50). Shakti garde toujours la clé sur lui, sauf lorsqu'il dort ; elle se trouve alors dans le tiroir de sa table de nuit. On peut toujours crocheter la serrure ou forcer l'armoire à la pince-monseigneur.

Ce coffre contient des livres de comptes, 250 £E et un registre qui garde les traces de cinq années d'expéditions maritimes : des artefacts égyptiens expédiés à un certain Chabout (Londres), Ho Fong Import (15 Kaoyang St. à Shanghai) ou à la Compagnie Maritime Randolph (Darwin, Australie).





Nyiti d'El Wasta

(Alliée) - *Oracle, âge indéfini*

Nyiti paraît extrêmement vieille. Sa mâchoire et ses deux mains ont été détruites par le feu et elle produit d'abominables gargouillis lorsqu'elle tente de communiquer. Elle ne pourra que se servir de ce qu'il reste de ses bras pour guider efficacement les investigateurs.
Son fils et elle devraient susciter la compassion des investigateurs, ils accepteront l'aide qu'on leur fournira d'une manière très humble.

Caractéristiques

FOR	50
DEX	75
POU	50
CON	45
APP	30
EDU	50
TAI	60
INT	65

Points de vie : 9
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 3
Santé mentale : 5
Points de magie : 8

Combat :
• Esquive 05 % (2/1)

Compétences :
Inspirer la compassion 75 % (37/15)

Langues :
Arabe (gargouillis) 01 % (0/0)



Conseil sur l'utilisation des registres

Pour des conseils sur l'utilisation des registres, reportez-vous à l'encadré «Conseil sur l'utilisation des registres» page 17 du chapitre américain.

Fraternité	Vecteur de transport	Piste	Destinations des marchandises
La fraternité du Pharaon Noir (Le Caire)	Omar Shakti, Vent d'Ivoire	ADJ-CA-05	- Londres : Fondation Penhew - Kenya : Ahja Singh (Mombasa) - Australie : Cie maritime Randolph (Darwin) - Shanghai : Ho Fong Import

Omar Shakti

(Ennemi) - *Riche planteur et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir, 50 ans en apparence*

Omar Shakti possède ses plus grandes plantations de coton à quelques kilomètres au nord du Caire, sur la rive ouest du Nil. Sa résidence se trouve à Gezira Mohammed, un village local. C'est un homme riche et cultivé, fils cadet, dit-on, d'une noble famille longtemps influente en Égypte. Ce puissant sorcier dirige la Fraternité du Pharaon Noir et bénéficie de l'appui et des conseils directs de Nyarlathotep.

Certains rapports égyptiens, britanniques ou français mentionnent parfois Shakti, mais les fiches et références concernées sont systématiquement détruites par le feu dans les mois qui suivent. L'homme figure bien sûr sur les registres des impôts et du cadastre, mais aucun dossier plus fouillé n'a jamais survécu. La pègre cairote murmure quelquefois son nom, mais des centaines d'autres hommes d'affaires locaux sont dans le même cas. Officiellement, M. Shakti est un citoyen honnête, un homme d'affaires averti aux manières irréprochables.

C'est de loin l'adversaire le plus puissant de la campagne. Shakti est rusé, implacable, aussi puissant qu'un dieu mineur. Les investigateurs doivent l'éviter ou le tuer par surprise. Vieux de plusieurs milliers d'années (50 ans en apparence), ce sorcier a connu plusieurs réincarnations. Si cet extraordinaire témoin de l'histoire du monde devait être tué, il est presque certain que les dieux du Mythe le ramèneraient à la vie. Il les a toujours fidèlement servis, Nyarlathotep en particulier. Il reviendrait alors avec ses costumes clairs, ses cigares odorants, sa petite moustache et son nez aquilin.

Shakti aime vivre comme un être humain et vous ne devez pas abuser de ses pouvoirs. Il se montre, en revanche, impitoyable si les investigateurs persistent à l'affronter. S'il est tué, son cadavre tombe immédiatement en poussière. Les témoins perdent alors 1/1D6 points de SAN.

Sceptres : Shakti possède des sceptres magiques semblables à ceux d'Edward Gavigan et Tewfik al-Sayed, mais plus puissants (5D20 points de magie pour jeter des sortilèges ou y résister). S'ils sont à portée de vue, Shakti peut les attirer à lui ; ils viennent alors se placer entre ses mains. Lui seul peut s'en servir. Liés à sa force vitale, ils tombent en poussière à sa mort.

Phrases types :

« C'est toujours un plaisir que de recevoir d'éminents visiteurs. Que me vaut l'honneur de votre présence ? »

« Les vieilles histoires n'ont plus cours de nos jours, la modernité a supplanté ces racontars. Seuls les fellahs incultes continuent à colporter ces fables qui n'effraient que les enfants. »

« Misérables, vous n'auriez pas dû ! La mort sera votre seule échappatoire ! »

Caractéristiques

FOR	65
DEX	85
POU	165
CON	125
APP	80
EDU	50
TAI	50
INT	100

Points de vie : 17
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 0
Points de magie : 33

Combat :
- Esquive 90 % (45/18)
- Combat rapproché (corps à corps) 95 % (47/19)
  1D3 points de dégâts
  Gourdin du culte 1D8 points de dégâts

Compétences :

Archéologie	80 % (40/16)
Comptabilité	65 % (32/13)
Discrétion	95 % (47/19)
Droit	65 % (32/13)
Histoire	85 % (42/17)
Mythe de Cthulhu	45 % (22/9)
Occultisme	95 % (47/19)
Persuasion	90 % (45/18)
Psychologie	90 % (45/18)
Servir le Pharaon Noir	90 % (45/18)
Science (pharmacologie)	95 % (47/19)
Sous-entendus inquiétants mais subtils	90 % (45/18)
Trouver Objet Caché	85 % (42/17)

Langues :

Anglais	90 % (45/18)
Arabe	95 % (47/19)
Araméen	70 % (35/14)
Cantonais	70 % (35/14)
Copte	90 % (45/18)
Égyptien démotique	80 % (40/16)
Français	95 % (47/19)
Grec classique	95 % (47/19)
Hébreu	95 % (47/19)
Hiéroglyphes égyptiens	95 % (47/19)
Hindi	80 % (40/16)
Latin	95 % (47/19)
Mandarin	90 % (45/18)
Swahili	45 % (22/9)

Sortilèges :
Tous et d'autres encore, à votre convenance.

Abominables adorateurs

(Ennemis)

Ces adorateurs sont ceux qui accompagnent Omar Shakti, des Adorateurs des rues et des souks auxquels vous pouvez ajouter un ou deux Connaisseurs des secrets souterrains, cf. p. 39.

Aide de jeu CA-04 - Un reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition

Utilité de ce document : si les investigateurs connaissent déjà l'écriture de Sir Aubrey Penhew, ils peuvent l'identifier sur une réussite de Chance. Une broche scarabée apparaît dans le registre il y a deux mois de cela ; elle a été expédiée à Ho Fong, Shanghai. La note d'Aubrey Penhew (A.P.) n'est pas datée mais paraît récente, ce qui suggère qu'il pourrait être en vie. (voir ci-dessous)

Si les investigateurs surveillent la plantation, ils n'ont aucun mal à suivre la procession des ouvriers agricoles qui s'enfoncent dans le désert la nuit précédant la nouvelle lune (1D6+1 jours plus tard). Les adorateurs se comptent par centaines lorsqu'ils arrivent au Sphinx de Gizeh. S'ils veulent se joindre au défilé, les investigateurs doivent d'abord trouver quelques exemplaires des tuniques portées par tous : blanches et marquées de la croix ansée renversée. Les riverains refusent d'évoquer ces processions ou même de parler d'Omar Shakti. Des cérémonies plus importantes ont lieu à Meïdoum lors des solstices.

Shakti tient à garder secrètes les activités du culte, mais il n'hésite pas à déployer ses pouvoirs contre toute attaque intentionnelle ou effraction nocturne. Se débarrasser des cadavres n'est pas un problème. Il ne fait pas appel à la police à moins d'y être obligé. Sans preuves tangibles, les autorités locales ou nationales n'interviennent pas contre Shakti. Les Britanniques refusent de se mêler d'une affaire interne de peu d'importance.

Demeure d'Omar Shakti

Patio
Terrasse
Terrasse 2e étage
Salon
Galerie ouverte
Chambre
Patio
Cour
1er étage
Toilettes
Chambre
Chambre
Salles de bain
Fontaine
Patio
Chambre
Hall d'entrée
Rez-de-chaussée
Cuisine
Salon

Aide de jeu CA-04 - Un reçu anonyme

Mon cher Omar,

Le scarabée est magnifique. Si vous pouviez trouver les pièces assorties, je vous en serais extrêmement reconnaissant.

A.P.

Aide de jeu CA-05 - Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti

Utilité de ce document : à ce stade, le registre de Shakti ne devrait pas surprendre les investigateurs. Les destinations se confirment, les pistes se recoupent et les investigateurs ne peuvent plus faire marche arrière. (voir p. 96)

L'expédition Clive

Grâce au support financier de la Fondation Penhew, le Dr Henry Clive et son groupe conduisent des fouilles depuis cinq mois à Memphis. Les autres principaux participants sont Martin Winfield, Agatha Broadmoor, James Gardner et Johannes Sprech.



Divers contremaîtres, terrassiers, porteurs d'eau, guides, cuisiniers, etc. sont aussi employés. Tout le personnel égyptien appartient à la Fraternité. Il a été fourni par Omar Shakti et les investigateurs remarqueront peut-être au camp (réussite en Psychologie) les mêmes silences et regards maussades qu'à la plantation.

La protection du site est impressionnante ; il ne manque que champs de mines et mitrailleuses pour se croire en pleine Première Guerre mondiale. Winfield accueille les arrivants et cherche à décourager tout désir de visite. Les investigateurs n'ont des chances de s'entretenir avec le personnel que s'ils se sont forgé un bon prétexte : une fausse lettre d'introduction d'Edward Gavigan, un malaise soudain, la présence d'un important bureaucrate égyptien ou britannique, d'un officier de police, etc. On ne les laisse pas traîner çà et là, fouiner, poser des questions futiles – espionner, donc – sans une bonne raison.

Le vol de la dépouille

Des papyrus découverts dans une pièce secrète de la plus petite des pyramides retracent la totalité du règne d'une reine maudite, Nitocris, et identifient les restes conservés dans la pièce comme étant les siens. Ces papyrus, à l'origine de toute l'affaire, affirment la nécessité d'une vigilance éternelle : Nitocris pourrait ressusciter. Clive a remis les papyrus authentiques à Omar Shakti et les a remplacés par des débris inutiles de la XIIe dynastie afin de brouiller les pistes.

Nyarlathotep veut ramener Nitocris à la vie. La Fraternité possède déjà son Collier et sa Couronne ; il ne lui reste plus qu'à voler la Ceinture

Hetep

L'adorable chat blanc d'Omar Shakti est bien plus qu'une plaisante chaufferette pour genoux. En un round de combat, il se transforme en un démon félin. Il marche alors sur ses pattes postérieures et ressemble à un horrible lion chauve et ridé. Il lance généralement son coup de langue alors qu'il est encore un mignon petit chat blanc. Shakti communique sans difficulté avec son chat qui reste toujours dans ses bras ou à proximité. Si le chat est tué, il est remplacé par la momie d'un chat mort depuis plus d'un millier d'années. La vue du démon félin inflige une perte de 2/1D6+1 points de SAN.

Forme féline

Caractéristiques

FOR	15
DEX	80
POU	110
CON	20
TAI	5
INT	75

Points de vie : 2
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 9
Santé mentale : 0
Points de magie : 22

Combat :
Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Comme tous les chats, il peut griffer ou mordre. De plus, Hetep peut utiliser sa langue rugueuse de près de deux mètres de long pour étouffer l'adversaire.

• Combat rapproché 75% (32/15)
1D3-2 points de dégâts
Attaque de langue (manœuvre)
1D6 -2 points de dégâts
• Esquive 90 % (45/18)

Compétences :

Discrétion	95 % (47/19)
Pister	75 % (37/15)

Langues :

Anglais	30 % (15/6)
Arabe	30 % (15/6)
Copte	30 % (15/6)
Égyptien démotique	30 % (15/6)

Forme démoniaque

Caractéristiques

FOR	105
DEX	90
POU	125
CON	100
TAI	60
INT	75

Points de vie : 16
Impact : + 1D6
Carrure : + 2
Mouvement : 9
Santé mentale : 0
Points de magie : 25

Combat :
Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Comme tous les chats, il peut griffer ou mordre. De plus, Hetep peut utiliser sa langue rugueuse de près de deux mètres de long pour étouffer l'adversaire.
Attaque de langue (manœuvre) : Il s'agit d'un stupéfiant coup de fouet. La langue s'enroule autour de la gorge de la victime et commence à l'étrangler. Hetep se transforme alors en démon et sans cesser d'étrangler sa victime, il lui déchire le ventre de ses griffes. La victime est désavantagée (un dé de malus) pour la suite de l'affrontement. Elle subit des dégâts automatiques à chaque round, à moins qu'Hetep ne soit tué ou que la victime ne se libère par un test opposé de FOR.

• Combat rapproché 50 % (32/15)
2D6 + 1D6 points de dégâts
Attaque de langue (manœuvre)
1D6 + 1D6 points de dégâts
• Esquive 70 % (35/14)

Compétences

Discrétion	80 % (40/16)
Pister	75 % (37/15)

Langues

Anglais	30 % (15/6)
Arabe	30 % (15/6)
Copte	30 % (15/6)
Égyptien démotique	30 % (15/6)



Idée : Janwillem Vanheuvelen

Avec l'aide de Vanheuvelen (cf. Le chat noir, dans *Pistes secondaires*, p. 55), il n'est pas difficile de localiser l'expédition Clive. Le Néerlandais pourrait même arranger une rencontre avec certains travailleurs employés aux fouilles.

conservée par la mosquée Ibn Tulun pour posséder tous les artefacts nécessaires à sa résurrection.

Le sarcophage de la Reine a été transporté dans la Grande Salle de Nyarlathotep, loin au-dessous du Sphinx de Gizeh. Il existe un autre passage secret dans la troisième pyramide ; il s'enfonce vers l'est dans les profondeurs avant d'aboutir dans le labyrinthe de tunnels creusés dans la roche mère. L'entrée se trouve à presque 30 mètres de la chambre secrète de la Reine Nitocris. Le sarcophage entier a été soulevé et déplacé par magie.

Le récit de Clive

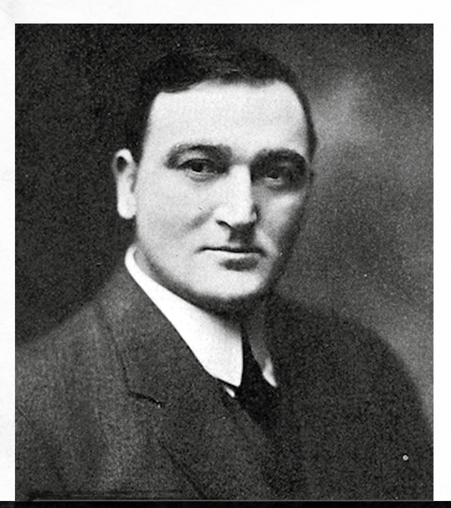
S'ils parviennent à rester quelques heures sur le site, les investigateurs obtiennent des membres de l'expédition une histoire plus ou moins cohérente. Le groupe avait découvert une salle secrète dans la troisième pyramide (Mykérinos, la plus petite) qui contenait les restes non apprêtés mais préservés d'une reine égyptienne inconnue. Aucun hiéroglyphe ne permettait d'identifier le corps, mais les superbes décorations funéraires avaient convaincu le Dr Clive du haut rang de la défunte. Le déménagement du sarcophage et de la momie n'attendait plus que l'aval des autorités égyptiennes qui avaient surveillé les préparatifs. Seul un coffret d'or finement ciselé avait été ôté de la tombe. Il contenait des rouleaux de papyrus, « Hélas, complètement illisibles », précise froidement Clive. « Le coffret n'avait pas été correctement scellé avant d'être placé dans la tombe. »

Trois nuits plus tard, des cris terribles s'étaient fait entendre à l'intérieur de la pyramide. Les archéologues qui s'y étaient précipités avaient découvert que la momie, le sarcophage et les deux policiers égyptiens de faction avaient disparu sans laisser de traces. Ces derniers n'ont toujours pas été retrouvés et sont présumés morts. Personne ne comprend comment les voleurs ont pu escamoter aussi vite les tonnes d'albâtre du sarcophage. L'expédition Clive comptait consacrer plusieurs jours à son déplacement et, pourtant, il ne s'est pas écoulé plus de vingt minutes entre les cris et l'entrée des archéologues dans la pyramide. La poussière des couloirs ne gardait que les traces bien identifiées des membres de l'expédition et du département des antiquités. Aucune traînée de roulement, aucune marque d'arrimage de treuils n'était visible. Tout le monde se dit consterné par cet étrange incident qui risque fort de discréditer tous les efforts de l'expédition.



Personne n'a jamais entendu parler de la Fraternité du Pharaon Noir ou du Culte de la Langue Sanglante. Personne ne sait rien du travail de l'expédition Carlyle. Clive et les autres connaissent le Pharaon Noir en tant qu'événement historique, mais sans plus. Clive refuse fermement d'identifier la dépouille dans le sarcophage. Nitocris est une possibilité, mais la rigueur scientifique exige que toute annonce à ce sujet soit étayée par des preuves. Clive, Winfield et Gardner condamnent tous propos relatifs à la résurrection (littérale) de Nitocris comme « superstitions de la pire espèce » ; Sprech se tait ; Broadmoor laisse entendre que la chose est possible.





Avis extérieur

Si les investigateurs connaissent déjà le Dr Kafour, il confirme qu'une résurrection magique est possible, même s'il n'a jamais entendu parler de la Ceinture, du Collier ou de la Couronne de Nitocris. Broadmoor et Kafour s'accordent pour dire que le moment le plus propice à la résurrection de Nitocris est la nuit de la nouvelle lune ou celle qui précède.

Kafour suggère qu'une résurrection de Nitocris – aussi dangereuse que puisse être cette Reine – démontrerait surtout que certains travaillent au retour et à l'avènement du Pharaon Noir, que des forces longtemps assoupies se mobilisent de nouveau (Nitocris n'étant qu'un élément, certes important, du dispositif).

Quelques opinions personnelles

Broadmoor et Gardner sont constamment surveillés et quittent rarement le site. Si les investigateurs parviennent à les rencontrer individuellement, ils racontent une histoire toute différente. À les entendre, Clive leur a montré à Londres des documents qui ne laissaient aucun doute sur la présence de la dépouille de Nitocris dans la pyramide. Ils jugent abusif son refus d'identifier les restes découverts et tous deux sont persuadés que le sarcophage et son contenu n'ont pas été traînés hors de la pyramide.



James Gardner

(Allié) - Membre de l'expédition Clive, archéologue, *40 ans*

Plus petit et trapu que Winfield, 40 ans, Gardner est un bon archéologue fortement influencé par Carl Jung. Il est l'auteur de trois livres sur l'Égypte antique, tous mal écrits et mal accueillis, ainsi que d'une théorie raisonnablement exacte qui situe un labyrinthe souterrain sous le Sphinx de Gizeh. Depuis le vol de la momie de Nitocris, il garde sur lui un .32 automatique. Il n'appartient pas à la Fraternité mais ses recherches sur les rêves et l'inconscient collectif l'ont amené à soupçonner le terrible danger que représente le Mythe. Clive l'a engagé sur l'ordre de Nyarlathotep et le dieu n'a toujours pas révélé à quel usage il le destine. Gardner est le membre de l'expédition Clive le plus susceptible d'aider utilement les investigateurs, mais s'il parvient à s'extirper de ce guêpier, il rentrera certainement en Angleterre.

Caractéristiques

FOR	65
DEX	50
POU	35
CON	65
APP	55
EDU	80
TAI	60
INT	75

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 35
Points de magie : 7

Combat

- Esquive 25 % (12/5)
- Combat à distance (armes de poing) 25 % (12/5)
  Revolver cal. 32 *1D8 (E) points de dégâts*
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts

Compétences

Anthropologie	70 % (35/14)
Archéologie	35 % (17/7)
Bibliothèque	60 % (30/12)
Crédit	30 % (15/6)
Donner un coup de main providentiel	50 % (25/10)
Mythe de Cthulhu	05 % (2/1)
Occultisme	10 % (5/2)
Persuasion	25 % (12/5)
Psychologie	20 % (10/4)

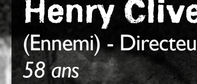
Langues

Anglais	90 % (45/18)
Arabe	45 % (22/9)
Araméen	45 % (22/9)
Assyrien	15 % (7/3)
Hiéroglyphes égyptiens	15 % (7/3)



Agatha Broadmoor pense qu'il s'agit là de l'œuvre d'une entité surnaturelle quelconque, « antique et insondable ». Gardner, un sceptique, imagine qu'il existe un passage secret non découvert qui pourrait relier la salle secrète à un endroit quelconque – peut-être une des autres pyramides du site.





Henry Clive

(Ennemi) - Directeur de l'expédition du même nom, archéologue et adorateur du Pharaon Noir, *58 ans*

Cet homme aux cheveux gris et petites moustaches affecte une indifférence tout aristocratique. Il est pourtant roturier, le cadet des trois fils d'un modeste instituteur du Yorkshire. Il a 58 ans et c'est un excellent archéologue. En dépit de ses manières aimables, il appartient au culte depuis trente-cinq ans et lui a sacrifié sa raison depuis longtemps. Il n'est pas prêtre, malgré l'étendue de ses sortilèges, et porte toujours un revolver à l'extérieur du Caire.

Caractéristiques

FOR	50
DEX	60
POU	95
CON	75
APP	65
EDU	90
TAI	45
INT	80

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 0
Points de magie : 19

Combat

• Esquive	30 % (15/6)
• Combat à distance (armes de poing)	25 % (12/5)
Revolver cal. 38 *1D10 (E) points de dégâts*	
• Combat rapproché (corps à corps)	35 % (17/7)
1D3 points de dégâts	

Compétences

Anthropologie	40 % (20/8)
Archéologie	90 % (45/18)
Baratin	30 % (15/6)
Bibliothèque	65 % (32/13)
Changer de sujet en finesse	75 % (37/15)
Crédit	65 % (32/13)
Fouiller… pour le Pharaon Noir	85 % (42/17)
Histoire	40 % (20/8)
Mythe de Cthulhu	20 % (10/4)
Occultisme	40 % (20/8)
Persuasion	40 % (20/8)
Premiers soins	65 % (32/13)
Psychologie	20 % (10/4)
Science (astronomie)	35 % (17/7)
Trouver Objet Caché	75 % (37/15)

Langues

Anglais	90 % (45/18)
Arabe	50 % (25/10)
Égyptien démotique	45 % (22/9)
Français	45 % (22/9)
Hiéroglyphes égyptiens	85 % (42/17)

Sortilèges :
Appeler Azathoth, Appeler Cthugha, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Goule, Contacter Yig (voir livret LONDRES, p. 57), *Contrôler une Horreur Chasseresse, Déflagration Mentale, Enchanter une Flûte, Flétrissement, Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer une Horreur Chasseresse.*

La police locale, ralliée à cette hypothèse, a passé, en vain, plusieurs journées à rechercher ce passage.

Broadmoor sait que la résurrection de Nitocris requiert son Collier, sa Couronne et sa Ceinture. Ces trois objets doivent être placés sur la momie de la reine maudite au cours du rituel destiné à la ramener d'entre les morts.



LES SABLES LIVRENT UN NOUVEAU TRÉSOR

La très discrète mais néanmoins studieuse expédition menée par le Dr Clive à Memphis depuis plusieurs semaines semble enfin porter ses fruits. Ou plutôt, des informations filtrent finalement de sous les tentes des scientifiques. On est bien loin du faste mérité de Monsieur Carter en 1922. Mais nous avons réussi à glaner quelques informations auprès de ces grincheux.
Un objet d'une grande valeur a été découvert un matin, il y a de cela plusieurs jours, dans une salle secrète. Apparemment importante, cette découverte semble avoir été placée sous une chape de silence. On nous dit que c'est pour éviter les conclusions fantaisistes. Mais alors de quoi s'agit-il Dr Clive ? Le contenu d'une nouvelle salle aux trésors ? Les restes d'un haut membre ? De quoi remettre en doute des conclusions admises par vos confrères ?
Motus pour le moment.

Le Bulletin du Caire

Aide de jeu CA-06 - Découverte d'une tombe

Martin Winfield

(Ennemi) - Membre de l'expédition Clive, archéologue, sadique et adorateur du Pharaon Noir, *24 ans*

Il est grand, mince, blond, suffisant, malveillant et agressif. Les investigateurs le haïssent d'emblée, sans hésiter ; ceux qui réussissent un test en Psychologie comprennent à quelle brute sadique ils ont affaire. Il est lui aussi archéologue et membre de la Fraternité. Il n'a que 24 ans et son rang dans la hiérarchie du culte britannique est assez modeste. Mais son père est ministre et il ne manque donc pas de relations. Il torture par plaisir et adore arracher aveux et renseignements à ses victimes. Winfield porte toujours une cravache sur lui, à laquelle s'ajoute un revolver à l'extérieur du Caire. Il méprise les méthodes de Clive, qu'il juge par trop timorées, mais il craint ses pouvoirs magiques.

Caractéristiques

FOR	65
DEX	75
POU	60
CON	60
APP	70
EDU	80
TAI	65
INT	75

Points de vie : 12
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 12

Combat :
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat à distance
  (armes de poing) 45 % (22/9)
  Revolver cal. 38 *1D10 (E) points de dégâts*
  (fusils) 55 % (27/11)
  Cal. 20 (2C) *2D6/1D6/1D3 points de dégâts*
- Combat rapproché
  (corps à corps) 80 % (40/16)
  1D3 + 1D4 points de dégâts

Compétences :

Archéologie	55 % (27/11)
Baratin	40 % (20/8)
Conduite	80 % (40/16)
Crédit	50 % (25/10)
Équitation	45 % (22/9)
Intimidation	45 % (22/9)
Mythe de Cthulhu	16 % (8/3)
Occultisme	10 % (5/2)
Persuasion	50 % (25/10)
Prendre tout le monde de haut	90 % (45/18)
Trouver Objet Caché	45 % (22/9)

Langues :

Allemand	30 % (15/6)
Anglais	80 % (40/16)
Arabe	70 % (35/14)
Français	65 % (32/13)
Hiéroglyphes égyptiens	30 % (15/6)

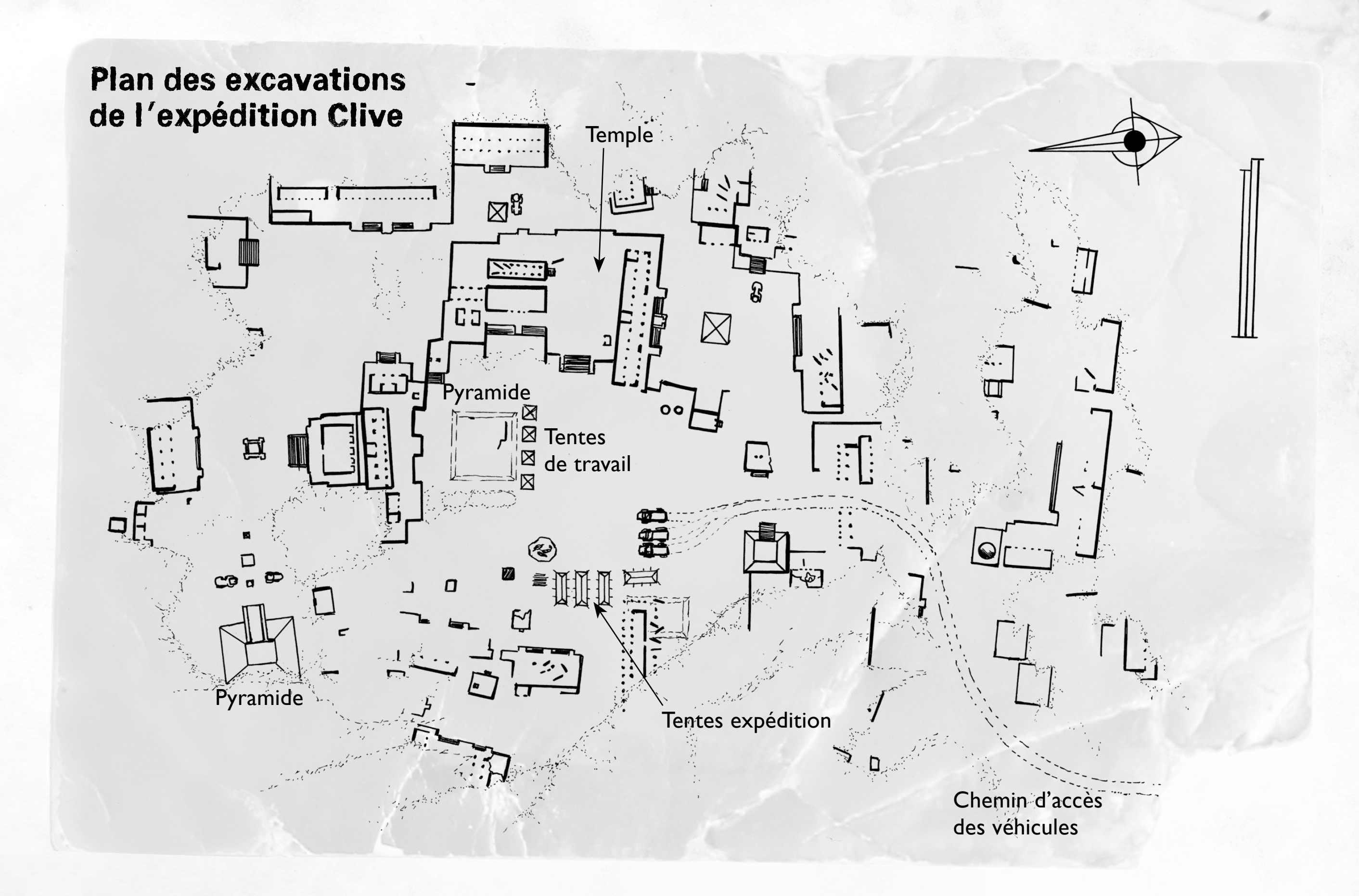
Sortilèges :
Contacter une Goule, Domination, Enchanter un Sifflet, Invoquer un Byakhee, Poigne de Nyogtha

La chose a moins d'importance, mais Gardner pense que la devinette du Sphinx désigne un chef inconnu de l'Égypte antique. Il suppose que son règne est très antérieur à celui du Pharaon Noir (et il se trompe, bien sûr). Il soupçonne aussi l'existence d'un labyrinthe souterrain, voire d'une ville entière, sous le Sphinx et au-delà. C'est pour étudier cette hypothèse qu'il a rejoint l'expédition et il n'a guère apprécié son départ en amont pour Memphis. Clive justifie cette décision qui lui interdit tout accès au Sphinx par le vol du sarcophage : les autorités égyptiennes auraient refusé d'autoriser d'autres fouilles sur place. Gardner n'en croit rien.

Aides de jeu CA-06 et CA-07 - Découverte d'une tombe

Utilité de ces documents : aiguiller d'une manière moins « subtile » les investigateurs sur la piste de l'expédition Clive et de ses déboires. (voir ci-dessus et ci-contre)

Aide de jeu CA-07 - Disparition du sarcophage



Le Bulletin du Caire

DEUX AFFAIRES EN SI PEU DE TEMPS !

DES CRIS DANS LA NUIT !

Nous vous parlions il y a quelques jours du manque de nouvelles filtrant hors du site de fouilles de l'expédition Clive et voici que le désert à de nouveau chuchoté à l'oreille de votre journal. Ces deux affaires seraient-elles liées ?

Ce qui est sûr, c'est que ce matin des policiers sont revenus sur le site de notre dernier article, pour ne faire « aucun commentaire ». Mais de sources informées, ce sont des cris qui ont retenti hier au petit matin. Nous qui reprochions à cette expédition son mutisme… Nous espérons bientôt des éclaircissements. Surtout si nous arrivons à savoir qui sont leurs fameux commanditaire.

Les machinations de la Fraternité

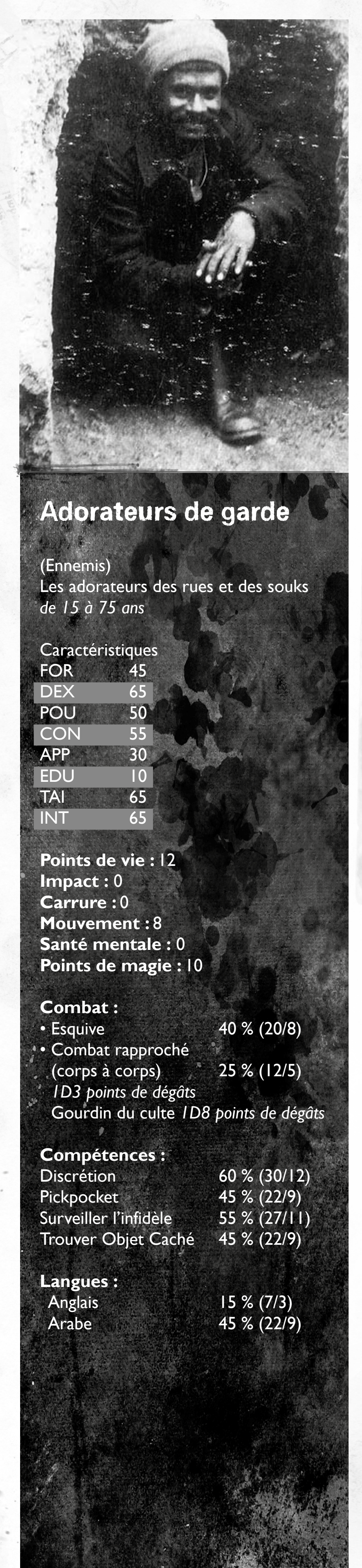
Où les investigateurs abandonnent pendant quelques heures bureaucrates affairés et adorateurs égorgeurs pour rencontrer de véritables héros de la lutte contre le Mal.

La mosquée Ibn Tulun

Faraz Najir a entendu dire que la Fraternité cherchait à s'emparer d'un artefact conservé à la mosquée Ibn Tulun. Les investigateurs devraient s'intéresser à cette piste.

La mosquée Ibn Tulun se dresse à environ 800 mètres à l'ouest de la Citadelle de Saladin, au sud du jardin d'Ezbékieh. Pour s'y rendre, le plus simple est de louer une voiture et de suivre jusqu'au bout la Sharia Méhémet Ali avant de tourner à droite, en direction du Nil. La désolation balayée par les vents de la Cité des Morts se situe à moins d'un kilomètre au sud de la mosquée.

Plus vieille mosquée du Caire encore intacte, Ibn Tulun est moins richement décorée que la plupart des autres lieux saints de la ville. Dans ce lieu consacré, le silence est à l'ordre du jour. Les visiteurs doivent



Adorateurs de garde

(Ennemis)
Les adorateurs des rues et des souks
de 15 à 75 ans

Caractéristiques	
FOR	45
DEX	65
POU	50
CON	55
APP	30
EDU	10
TAI	65
INT	65

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 10

Combat :
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
  Gourdin du culte *1D8 points de dégâts*

Compétences :
Discrétion 60 % (30/12)
Pickpocket 45 % (22/9)
Surveiller l'infidèle 55 % (27/11)
Trouver Objet Caché 45 % (22/9)

Langues :
Anglais 15 % (7/3)
Arabe 45 % (22/9)

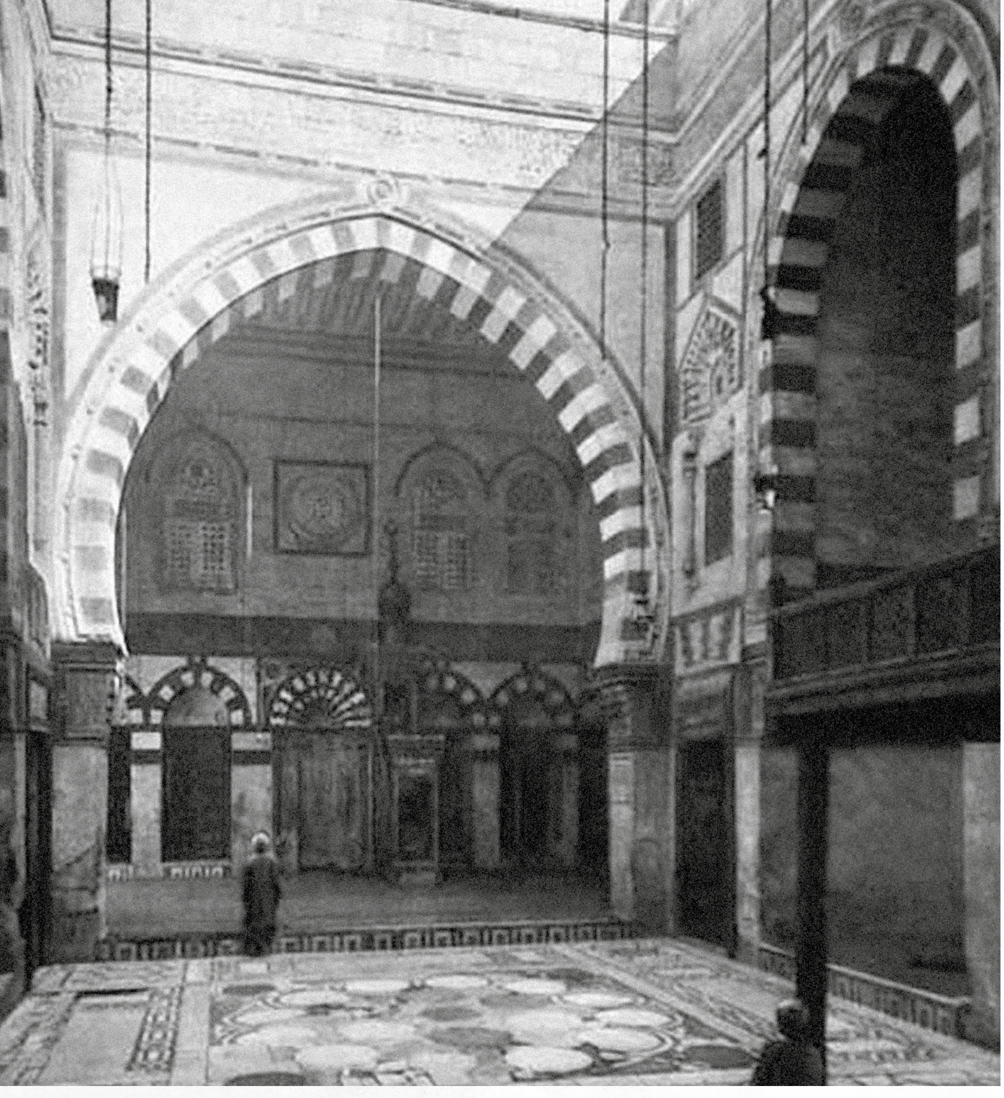
Plan de la Mosquée d'Ibn Touloun

retirer leurs chaussures à l'entrée et les femmes ne sont pas admises. Au moment des prières, les touristes sont indésirables.

Le plan de la mosquée traditionnelle imite la cour de la maison de Mahomet à Médine. C'est là que le grand prophète avait pour la première fois dispensé son enseignement, dans une cour à ciel ouvert, entourée de murs et ombragée sur plusieurs côtés.

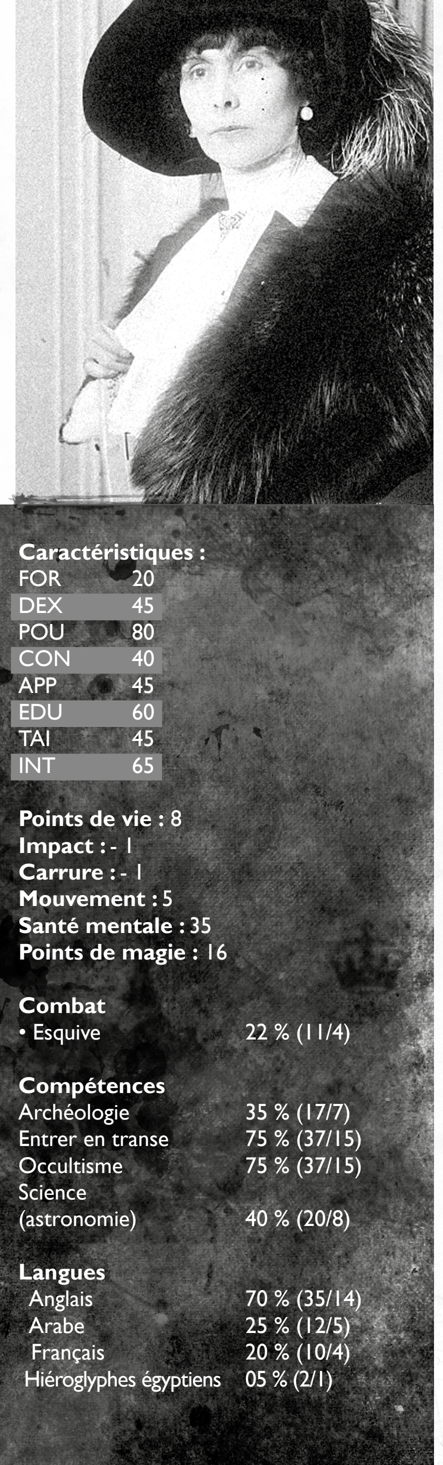
Si les investigateurs demandent une audience auprès d'un des oulémas (érudits de l'Islam), ils ont peu de chances de tomber sur celui qui peut les aider. Plus de 30 professeurs dissertent ici quotidiennement sur le Coran, les hadiths, la géométrie, etc. Rares sont ceux qui ont entendu parler de la Ceinture de Nitocris. Si plusieurs des investigateurs réussissent un test de Crédit, ou si l'un d'eux parle arabe et réussit un test de Persuasion, les investigateurs apprennent qu'ils devraient s'adresser au nazir de la mosquée, une sorte d'administrateur civil en même temps qu'un guide spirituel. Ils risquent aussi de tomber sur un interlocuteur vénal qui suggérera à mots couverts qu'un peu d'argent peut faciliter les choses.

Le nazir, Achmed Zehavi, est très occupé et n'a pas de temps à perdre avec des touristes étrangers, chrétiens de surcroît. Il ne rencontrera les investigateurs que s'ils mentionnent directement la Ceinture de Nitocris ou le Pharaon Noir. Dans ce cas, ils sont reçus dans un bâtiment adjacent à la mosquée.



située au fond du bureau. Derrière, un escalier s'enfonce de sept ou huit mètres. L'atmosphère fraîche et sèche est celle qui a permis de préserver une si grande part de l'héritage égyptien. Les marches aboutissent à une autre porte de fer (FOR 50) qui ouvre sur une salle nue, aux épais murs de pierre, de 6×4,5×3 mètres de haut.

Un petit coffre placé au centre de la pièce contient la Ceinture. Il s'agit en fait d'une étroite bande de



Zehavi est un homme patient, doux et pieux. Les récentes tentatives d'effraction dans la mosquée pour voler la Ceinture l'inquiètent. Il veut apprendre ce que les investigateurs savent à ce sujet, sans toutefois leur révéler où est conservée la Ceinture.

Interrogé ouvertement, Zehavi évite délicatement toute question concernant la Ceinture à moins qu'il ne croie les investigateurs suffisamment informés ou compétents. Une réussite de Persuasion peut le convaincre d'accepter leur aide. Il les tranquillise alors en leur disant que la Ceinture est bien gardée. « Le Maudit ne la prendra pas, Inch Allah ! » Une démonstration de magie pourrait l'inciter à montrer cet objet aux visiteurs. Zehavi assimile les dieux et séides du Mythe aux démons mentionnés dans le Coran. Il a mis en place une protection de la Ceinture extrêmement sérieuse, mais sa foi ne l'a pas préparé à imaginer un danger à l'échelle mondiale.

La Ceinture de Nitocris

La Ceinture est entreposée sous le bureau de Zehavi, dans une cave surveillée. On y accède par une porte de fer (FOR 50), toujours verrouillée,

Agatha Broadmoor

(Indépendante/neutre) - Membre de l'expédition Clive, médium, *67 ans*

Relativement âgée (67 ans), elle est un peu gâteuse ; elle ignore tout du Mythe et de la Fraternité. Elle est employée par l'expédition pour ses talents de médium, pour sa capacité à contacter les esprits des morts lors de ses transes. En fait, elle a accepté de venir pour exorciser la puissance maléfique représentée par Nitocris. Depuis la disparition de la momie, elle craint que la Reine surgisse de nouveau. Ses transes durent 1D3 heures et absorbent 5 de ses points de magie par heure. Ses séances de spiritisme (ses « réunions » ainsi qu'elle les nomme) ont 75% de chance de prédire correctement un événement (mais en termes vagues) ou de contacter un mort bien précis. Elle ne garde aucun souvenir de ses transes, ce qui la rend très utile à la Fraternité. Elle prend son don très au sérieux et n'organise pas de réunion sans bonne raison.

Caractéristiques :

FOR	20
DEX	45
POU	80
CON	40
APP	45
EDU	60
TAI	45
INT	65

Points de vie : 8
Impact : - 1
Carrure : - 1
Mouvement : 5
Santé mentale : 35
Points de magie : 16

Combat

• Esquive	22 % (11/4)

Compétences

Archéologie	35 % (17/7)
Entrer en transe	75 % (37/15)
Occultisme	75 % (37/15)
Science (astronomie)	40 % (20/8)

Langues

Anglais	70 % (35/14)
Arabe	25 % (12/5)
Français	20 % (10/4)
Hiéroglyphes égyptiens	05 % (2/1)



maillons d'or au tissage complexe, dont la boucle est ornée d'un gros rubis cabochon (en apparence). Si on l'étudie de près, le rubis poli semble changer de forme et de couleur.

Six oulémas, tous fort âgés et armés de cimeterres, gardent la Ceinture. Chacun d'eux se détend quelques heures par jour en surface, se promenant et discutant. Il y a donc 50 % de chances pour que seuls cinq d'entre eux soient dans la pièce, mais Nessim Efti, le chef des gardes, doit toujours être présent lors d'une attaque. Âgé de 90 ans, Efti surveille la Ceinture armé de l'Épée d'Akmallah, un merveilleux cimeterre chargé de siècles qui inflige des dommages normaux à toute entité quel que soit son plan d'origine. Ces hommes ont renoncé à la vie mais pas au service de leur dieu : ici, ils témoignent de leur foi, interprètent et méditent en attendant la mort ou une dernière chance de prouver leur ferveur.

Deux fois par jour, deux garçons apportent à manger aux gardiens, utilisant la seule clé de la porte (Achmed Zehavi conserve les clés de ces deux portes). Ils assurent rapidement leur service. Ils ne pénètrent jamais dans la pièce mais frappent à la lourde porte et attendent qu'un ou plusieurs gardes viennent chercher les repas. Après cela, ils rendent immédiatement la clé à Zehavi.

Si Zehavi fait suffisamment confiance aux investigateurs, il invite Nessim Efti à leur entretien. Oui, ils savent qu'un Pharaon Noir a existé, un fléau détruit par la puissance d'Allah. Ils connaissent son autre nom, Nyarlathotep, mais ne le prononcent pas à voix haute et n'aiment pas à l'entendre. Les prophéties indiquent que Nitocris, un autre génie malfaisant, retrouvera ses pouvoirs grâce à la Ceinture et ils veulent empêcher cette restauration. Ces saints hommes ont tenté de détruire la relique, mais elle a, jusqu'ici, résisté à tous leurs efforts. La Fraternité a bien essayé de la voler, mais sa tentative maladroite a facilement été déjouée. Les oulémas ne connaissent pas Omar Shakti, qui fréquente des cercles plus mondains. Zehavi et Efti pensent que l'expédition Carlyle a réveillé un mal antique, un mal qui menace maintenant bien des âmes.

Si les investigateurs réussissent à voler la Ceinture, la Fraternité l'apprend sans doute et ne manque pas d'envoyer ses hordes de fanatiques récupérer cet artefact inestimable. S'ils parviennent à la détruire, leurs ennemis feront éventuellement de même pour venger cette perte.

En se chargeant de la Ceinture, les investigateurs empêchent une puissante attaque contre la mosquée. S'ils parviennent à la cacher, ils vont rendre la résurrection de Nitocris impossible. Zehavi pourra rapidement confirmer ce succès.

Si vous le désirez, l'ouléma reconnaissant offre l'Épée d'Akmallah à nos occidentaux, à la seule condition qu'ils consacrent leur vie à la lutte contre le mal. Ce parrainage pourrait leur ouvrir bien des portes dans le monde musulman.

Johannes Sprech

(Indépendant/neutre) - Membre de l'expédition Clive, archéologue et mystique allemand, *39 ans*

C'est le quatrième archéologue. Il lit les hiéroglyphes à vue avec une aisance surnaturelle. Ses facilités avec les codes et messages chiffrés de toutes sortes lui ont valu la plus grande appréciation de l'armée allemande pendant la Première Guerre mondiale.
Sprech est un occultiste relativement renommé. Il cherche les objets magiques qui pourraient sortir l'Allemagne de son agonie actuelle et lui faire retrouver la place qui lui est due au premier plan des nations.
Ses études occultes lui ont appris qu'un champion du Volk allait bientôt surgir, mais il ne sait pas trop qui il peut être. Les séides de Nyarlathotep ont ourdi des plans pour le parti nazi et ils essaieront de garder Sprech vivant dans la mesure du possible. Il y a même 5% de chances pour que Nyarlathotep le ramène une fois à la vie.
Âgé de 39 ans, Sprech est un fanatique de la culture physique qui se lève généralement à l'aube pour pratiquer des exercices exténuants et prendre une douche froide. Cela lui permet de maintenir sa physionomie svelte dans ses costumes en toile couleur sable que ne relèvent pas sa chevelure blonde courte et son teint plutôt blanc.
Note : si un investigateur est amené à mourir en Égypte, Sprech peut constituer un excellent personnage de remplacement. Une petite remise en forme sera toutefois nécessaire ; le trajet vers la future destination des investigateurs fera par exemple très bien l'affaire.

Caractéristiques :

FOR	65
DEX	80
POU	85
CON	80
APP	50
EDU	85
TAI	60
INT	80

Points de vie : 14
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 9
Santé mentale : 50
Points de magie : 17

Combat :
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat à distance (armes de poing) 65 % (32/13)
  Luger modèle P08 *1D10 (E) points de dégâts*
- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Couteau *1D4 (E) + 1D4 points de dégâts (caché dans un étui à la jambe droite)*

Compétences :

Archéologie	60 % (30/12)
Conduite	40 % (20/8)
Crédit	25 % (12/5)
Discrétion	50 % (25/10)
Écouter	50 % (25/10)
Équitation	25 % (12/5)
Mythe de Cthulhu	04 % (2/0)
Occultisme	70 % (35/14)
Persuasion	40 % (20/8)
Pilotage (avion)	20 % (10/4)
Psychologie	15 % (7/3)
Science (astronomie)	20 % (10/4)
Science (cryptographie)	65 % (32/13)
Servir l'Allemagne sans faillir	70 % (35/14)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Langues

Allemand	85 % (42/17)
Anglais	55 % (27/11)
Arabe	70 % (35/14)
Français	35 % (17/7)
Hiéroglyphes égyptiens	85 % (42/17)

TRAGÉDIE À LA MOSQUÉE IBN TULUN

Six des érudits les plus respectés d'Ibn Tulun sont morts la nuit dernière, écrasés par l'effondrement de leur salle d'étude. Une enquête sur les causes de ce désastre est en cours. On n'a retrouvé aucune trace de Nessim Efti que l'on considère mort. Achmed Zehavi, le nazir d'Ibn Tulun, a survécu. Il a été transporté à l'hôpital en état de choc. L'accident est intervenu dans un bâtiment contigu à la mosquée. Le monument historique n'a lui-même pas été endommagé

Aide de jeu CA-08 - Tragédie à la Mosquée Ibn Tulun

Tragédie à la mosquée Ibn Tulun

Si les investigateurs ne prennent ni ne détruisent la Ceinture, ils peuvent lire, quelques jours plus tard, un article dans les journaux locaux (voir Aide de Jeu CA-08, ci-dessus).

Aide de jeu CA-08 - Tragédie à la mosquée Ibn Tulun

Utilité de ce document : permet de conclure au vol de la Ceinture de Nitocris par la Fraternité et à l'imminence de la résurrection de Nitocris.

L'état de choc de Zehavi (mentionné dans l'article) correspond à une catatonie provoquée par la vision d'un chthonien. Ce monstre s'est creusé un chemin à travers le sol de la pièce où la Ceinture était gardée. Grâce à l'Épée d'Akmallah, Nessim a réussi à blesser l'énorme bête avant qu'elle ne les emporte, lui et sa lame enchantée.

Les investigateurs qui contactent la police doivent faire des tests de **Chance**. Une réussite leur permet d'apprendre qu'Émile Vabreaux, l'expert scientifique de la police cairote, a trouvé une substance étrange sur les lieux de l'attaque ; des échantillons ont été envoyés à des laboratoires parisiens et genevois pour analyses approfondies.

Une seconde réussite de **Chance**, **Persuasion** ou **Baratin** apporte aux investigateurs un rendez-vous avec Émile Vabreaux, un scientifique subtil et imperturbable. Dans les décombres de la cave, Vabreaux a récolté quelque trois kilos d'un tissu corporel qui lui est totalement inconnu. Une des surfaces semble constituée d'un tégument naturel ; les autres montrent une série de couches. Apparemment, ces échantillons ont été découpés par un instrument excessivement effilé. La plupart se trouvent dans une réserve frigorifique de son laboratoire du Caire, mais ils se dégradent déjà malgré la température inférieure à zéro.

Ce mystérieux tissu consiste, en fait, en de la chair de chthonien, taillée par les furieuses attaques de Nessim Efti. Si les investigateurs possèdent l'exemplaire du Peuple du Monolithe relié en peau de chthonien, ils peuvent le montrer à Vabreaux qui y reconnaîtra la texture de surface de ses échantillons. À vous de décider si Vabreaux devient un allié majeur des investigateurs. Il est vraisemblable qu'il entretient déjà des relations avec Nigel Wassif, même si leurs tempéraments ne les rapprochent pas.

Une fois la Ceinture de Nitocris entre les mains de la Fraternité, les investigateurs n'ont aucune chance de la récupérer avant la nuit de la résurrection.

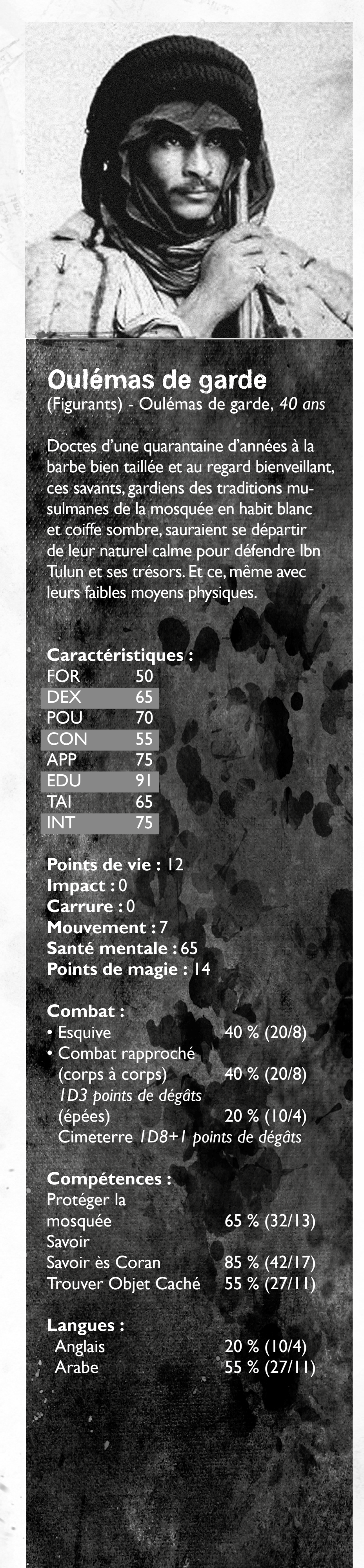


La Ceinture de Nitocris

Emplacement : mosquée Ibn Tulun.
La Ceinture de Nitocris est une étroite bande de maillons d'or au tissage complexe, dont la boucle est ornée de ce qui ressemble à un gros rubis cabochon. Si on l'étudie de près, le rubis poli semble changer de forme et de couleur.

En elle-même, la Ceinture n'est d'utilité à nulle autre entité que Nitocris, mais sa nature surnaturelle est facilement révélée si on tente de la détruire. Tous les moyens classiques comme tenter de la dissoudre dans de l'acide, la faire fondre dans un four, la détruire avec une hache ou des objets tranchants ou contondants n'auront aucun effet. La seule manière de détruire la Ceinture est de la trancher avec un couteau enchanté destiné à invoquer un Vagabond Dimensionnel. Une dague de ce type a pu entrer en possession des investigateurs s'ils ont visité la pièce secrète de la Fondation Penhew à Londres.
La Ceinture est un élément essentiel qui permet de ressusciter Nitocris avec la Couronne et le Collier, mais c'est celui qui manque à la Fraternité pour mener à bien la cérémonie. Si les investigateurs arrivent à la cacher à leurs ennemis, cela sera suffisant pour éviter le retour de Nitocris.





Oulémas de garde

(Figurants) - Oulémas de garde, *40 ans*

Doctes d'une quarantaine d'années à la barbe bien taillée et au regard bienveillant, ces savants, gardiens des traditions musulmanes de la mosquée en habit blanc et coiffe sombre, sauraient se départir de leur naturel calme pour défendre Ibn Tulun et ses trésors. Et ce, même avec leurs faibles moyens physiques.

Caractéristiques :

FOR	50
DEX	65
POU	70
CON	55
APP	75
EDU	91
TAI	65
INT	75

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 65
Points de magie : 14

Combat :
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
  1D3 points de dégâts
  (épées) 20 % (10/4)
  Cimeterre *1D8+1 points de dégâts*

Compétences :
Protéger la mosquée 65 % (32/13)
Savoir
Savoir ès Coran 85 % (42/17)
Trouver Objet Caché 55 % (27/11)

Langues :
Anglais 20 % (10/4)
Arabe 55 % (27/11)

Horreurs souterraines

Les adorateurs défilent ouvertement vers leurs cérémonies abjectes ; la piste est toute tracée mais ces ténébreux couloirs des profondeurs sont hantés par l'horreur.

C'est alors que le sourire du Sphinx nous parut vaguement déplaisant ; il évoquait ces légendes de passages souterrains creusés sous la monstrueuse créature, des passages qui descendent et descendent encore, jusqu'à ces abîmes auxquels personne n'ose penser, des abîmes liés à des mystères plus anciens que l'Égypte dynastique de nos fouilles, des abîmes qui entretiennent un sinistre rapport avec l'omniprésence de ces dieux anormaux à tête animale dans l'antique panthéon nilotique.

H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des pharaons*

Les portes de l'horreur

Comme indiqué sur le plan de la p. 69, quatre entrées proches du Sphinx conduisent au labyrinthe souterrain si brillamment prédit par James Gardner. Les deux puits funéraires (entrées B et C) ne représentent qu'une petite partie de l'ensemble de puits qui entoure les pyramides de Gizeh. Si les investigateurs se mettent à chercher une entrée quelconque, demandez un test de Chance. Une réussite signifie qu'ils trouvent l'un des puits funéraires ou l'entrée secrète (D) près de la pyramide de Mykérinos. Indiquez simplement que le puits semble conduire « quelque part ». Déterminez au hasard l'entrée découverte : B, C ou D. Ils ne trouvent l'entrée A que s'ils se mêlent aux adorateurs lors d'une cérémonie nocturne.

Entrée A

C'est une entrée magique, une stèle érigée devant le Sphinx par Thoutmôsis IV. Ses quatre côtés racontent une longue histoire : comment Thoutmôsis a découvert le Sphinx enseveli sous les sables et comment il l'a déterré. Treize hiéroglyphes disséminés sur la face avant forment un motif subtil. Réunis, ils forment une phrase :

Puissant Est Le Dieu Dont le Souffle Apporte la Mort Et Dont la Forme Apporte la Folie !

Si ce passage est récité la nuit à voix haute en égyptien antique (prononciation démotique) et que le récitant sacrifie 12 points de magie à la stèle, celle-ci devient intangible et translucide (elle reste visible). Cette dématérialisation dure 2 minutes. Un investigateur doté d'une compétence en **Langue** (Hiéroglyphes égyptiens) pourrait deviner la prononciation de la phrase rituelle, mais il faut d'abord réussir un test de Trouver Objet Caché pour repérer les hiéroglyphes et un test de Mythe de Cthulhu pour les remettre en ordre. Parmi les adorateurs, seul le Grand Prêtre connaît la phrase rituelle d'ouverture. Dès qu'il a sacrifié ses points de magie, il entre, suivi de la foule empressée de ses ouailles démentes.

Dès qu'on pénètre dans la stèle, on se retrouve instantanément dans une salle (le A cerclé sur le plan) desservie par un tunnel. Il n'y a plus aucune trace du monde extérieur qui est maintenant 60 mètres plus haut. Si on invoque le nom de Nyarlathotep au centre de la pièce, on se retrouve immédiatement téléporté à la surface.

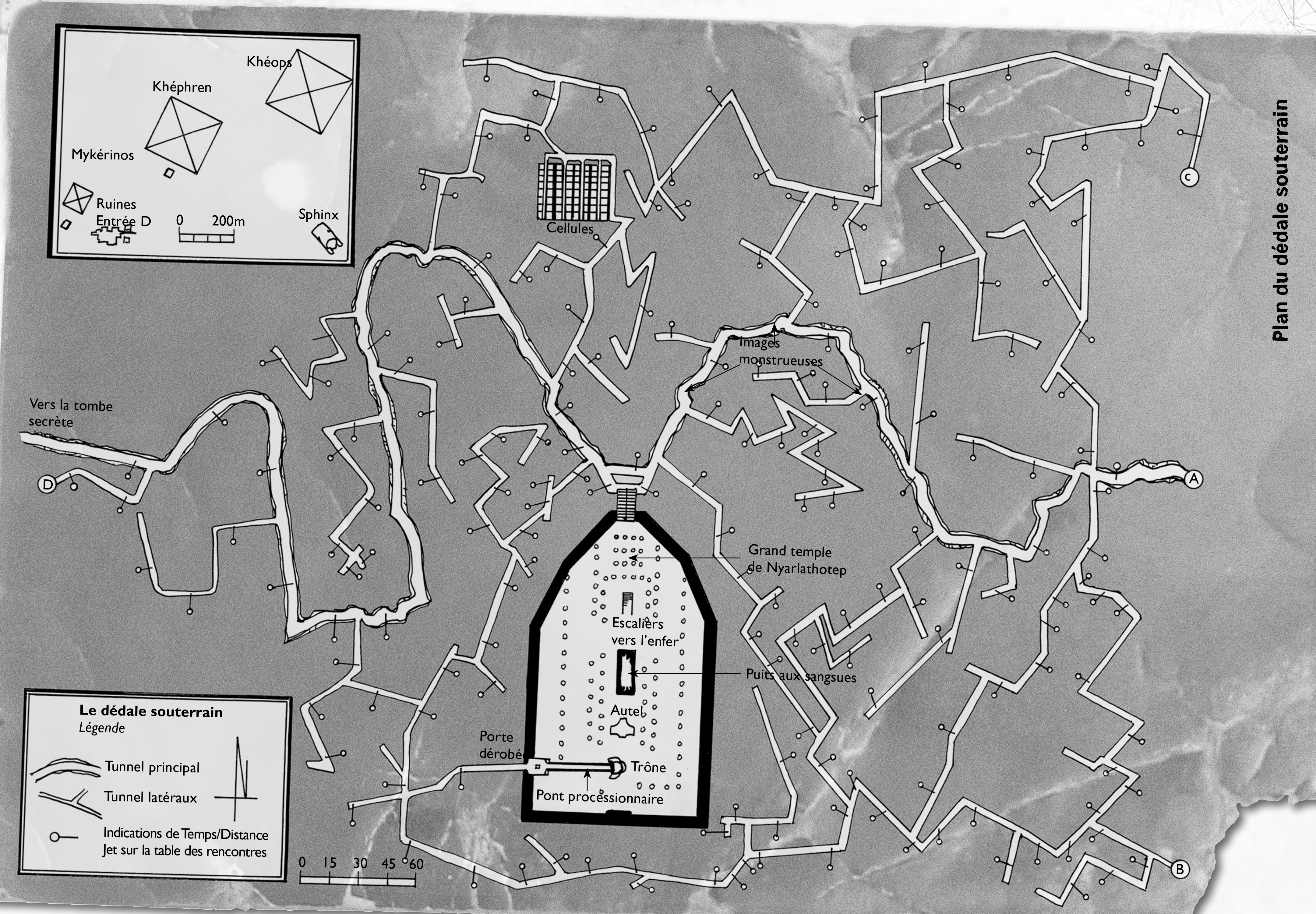
Les investigateurs, qu'ils soient déguisés ou non en adorateurs, peuvent librement emprunter la stèle tant que le sortilège d'ouverture est actif.

Entrée B

Cette seconde entrée (le B cerclé sur le plan) n'est qu'un simple trou dans le sol à quelques 300 mètres au sud de la stèle. Le puits descend verticalement sur une quinzaine de mètres avant de s'incliner vers l'ouest pour suivre une pente de presque 20 degrés sur 60 autres mètres. De temps à autre, les adorateurs y jettent ou descendent une victime ou, plus simplement, des ordures. Le trou est protégé par une clôture et il est tout juste assez large pour un grimpeur. L'escalade y est presque impossible sans équipement (réussite majeure au test de Grimper ou réussite Extrême requise au test de **FOR** dans ce cas). Les prises sont rares et les surfaces souvent visqueuses – Nyarlathotep seul sait pourquoi !

Entrée C

La troisième entrée (le C cerclé sur le plan) est un autre puits funéraire, à 300 mètres au nord cette fois-ci. Il est très semblable à celui de l'entrée B si ce n'est qu'il comporte plusieurs décrochements avant de se transformer 15 mètres plus bas en une pente abrupte. Encore une fois, les parois lisses et gluantes compliquent l'escalade – des réussites majeures aux tests de **Grimper** ou Extrêmes aux tests de **FOR** sont requises sans équipement.

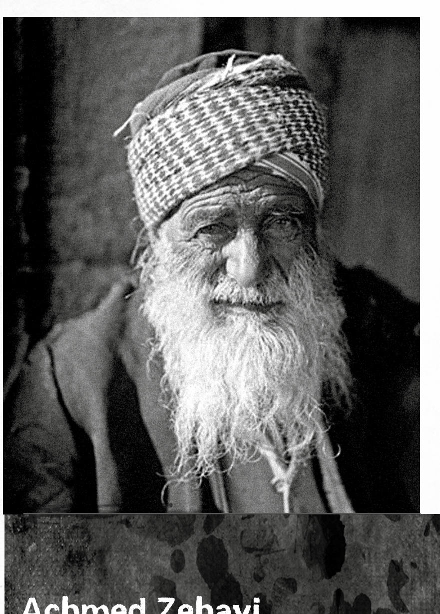


Plan du dédale souterrain

Entrée D

Cette entrée (le D cerclé sur le plan) est dissimulée par une dalle apparemment antique au milieu du champ de tombes qui s'étend à une cinquantaine de mètres au sud-est de la pyramide de Mykerinos. Elle rejoint rapidement l'important tunnel qui serpente jusqu'à la tombe secrète de la Reine Nitocris à l'intérieur de la pyramide. La pente dallée ne nécessite aucun test de **Grimper** ou de **FOR.**





Le tunnel principal

Dans les profondeurs, le silence est absolu et oppressant. Tous les investigateurs se sentent oppressés par le poids fantastique des pierres et de la terre au-dessus de leurs têtes. Des courants d'air erratiques menacent parfois de souffler bougies et torches.

Le tunnel principal serpente de la tombe secrète de Nitocris jusqu'à la salle d'entrée sous la stèle de Thoutmôsis IV (Entrée A). Il court ainsi sur environ un kilomètre et demi mais la distance en ligne droite est moitié moindre. La Grande Salle de Nyarlathotep, où se déroulent les abominables cérémonies, se situe à peu près à mi-chemin. Ce

Achmed Zehavi

(Allié) - Nazir d'Ibn Tulun, *73 ans*

Achmed Zehavi est le patriarche (73 ans) des gardiens de la Ceinture de Nitocris et l'un des responsables de la mosquée Ibn Tulun, en qualité de nazir. Cet homme très difficile à rencontrer est un vénérable vieillard au visage buriné par les décennies et à la longue barbe blanche. Il se dégage une grande noblesse de sa personne, mais également une sorte d'inquiétude ou de vigilance constante. C'est un homme qui ne prend pas une décision à la légère et qui s'y tient une fois prise.

Caractéristiques :

FOR	25
DEX	50
POU	50
CON	35
APP	70
EDU	90
TAI	50
INT	80

Points de vie : 8
Impact : - 1
Carrure : - 1
Mouvement : 4
Santé mentale : 70
Points de magie : 10

Combat :

• Esquive	25 % (12/5)
• Arme : la foi	

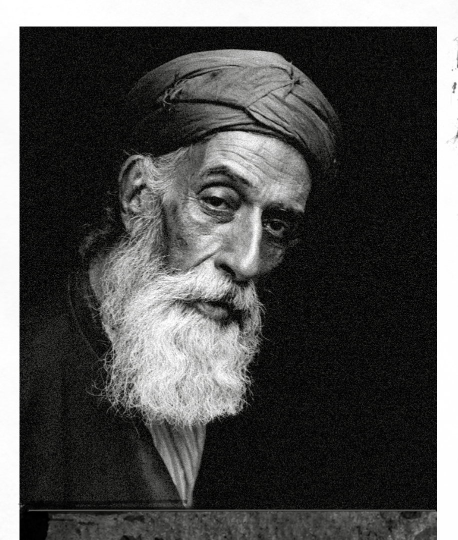
Compétences :

Archéologie	35 % (17/7)
Droit	90 % (45/18)
Histoire	55 % (27/11)
Mythe de Cthulhu	10 % (5/2)
Occultisme	25 % (12/5)
Persuasion	50 % (25/10)
Premiers soins	75 % (37/15)
Savant de l'Islam	95 % (47/19)
Savoir	
Savoir ès Coran et hadiths	90 % (45/18)
Savoir ès eschatologie islamique	80 % (40/16)
Science (astronomie)	25 % (12/5)
Trouver Objet Caché	70 % (35/14)

Langues :

Anglais	40 % (20/8)
Arabe	99 % (49/19)
Français	75 % (37/15)
Hiéroglyphes égyptiens	15 % (7/3)





Nessim Efti

(Allié) - Porteur de l'Épée d'Akmallah, *90 ans*

Nessim Efti est un tout petit homme, qui semble fragile comme une feuille (90 ans) et qui pourrait s'envoler au moindre coup de vent. Il arbore une moustache blanche qui masque sa bouche et son regard est indéchiffrable tant ses yeux sont cachés derrière les fentes de ses paupières.
Il ne faut pas s'en laisser conter par son apparente fragilité et sa petite voix éraillée, car Nessim, en tant que chef des gardes de la Ceinture, reste un redoutable adversaire.

Caractéristiques :

FOR	50
DEX	40
POU	60
CON	50
APP	30
EDU	90
TAI	50
INT	90

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 3
Santé mentale : 60
Points de magie : 12

Combat :
- Esquive 20 % (10/4)
- Combat rapproché (épées) 45 % (22/9)

Épée d'Akmallah *1D6 + 2 points de dégâts (une arme magique qui inflige des dommages normaux à toutes les créatures, quel que soit leur plan d'existence)*

Compétences :

Dévouement inébranlable	95 % (47/19)
Droit	95 % (47/19)
Histoire	80 % (40/16)
Médecine	25 % (12/5)
Mythe de Cthulhu	10 % (5/2)
Persuasion	70 % (35/14)
Savoir	
Savoir ès Coran et hadiths	80 % (40/16)
Science (astronomie)	15 % (7/3)
Trouver Objet Caché	70 % (35/14)

Langues :

Arabe	95 % (47/19)

Tables des rencontres sous le Grand Sphinx

1d20	**Résultats**
1-4	Pas de rencontre. Les investigateurs poursuivent leur chemin sans encombre.
5	Un investigateur tiré au hasard trébuche et tombe. Une mousse visqueuse et lumineuse colle à ses mains, ses coudes et ses genoux : impossible de s'en débarrasser.
6	Les investigateurs perçoivent (réussites en **Écouter**) des bribes de conversation en arabe : deux hommes discutent de la présence éventuelle d'intrus dans les tunnels. On ne peut pas localiser ces voix.
7	Un investigateur tiré au hasard glisse et tombe, déchirant son pantalon ou sa chemise.
8	Un liquide tiède goutte du plafond. Au sol, la roche est rouge et luisante. Impossible de déterminer la source de cette hémorragie.
9	Une abominable puanteur environne soudain les investigateurs. S'ils ratent un test de CON avec un dé malus, ils sont pris de violentes nausées qui leur interdisent tout déplacement pendant ce round.
10	Une forme indistincte est entrevue. Elle ne laisse aucune trace ou indice de son passage.
11	Des rires étouffés, grognements ou gémissements macabres se font entendre dans les ténèbres. Il peut s'agir d'un bruit isolé ou d'une inexplicable cacophonie.
12	Un violent coup de vent éteint les bougies non protégées et emporte les papiers libres.
13	Un petit rocher tombe du plafond sur l'investigateur qui a obtenu le test de **Chance** le plus élevé. La chance réside dans la faiblesse des dommages : 1D2 points (aucun, s'il porte un chapeau).
14	Sur une réussite de **Trouver Objet Caché**, les investigateurs remarquent que le sol du tunnel est bordé de roses noires comme du jais. Le premier qui en cueille une doit réussir un jet de Chance ou être empoisonné (poison **Léger**) par ses épines.
15	Pour les tunnels secondaires uniquement : la pente (ascendante) devient soudain beaucoup plus abrupte. Un échec de Grimper ou de **FOR** se traduit par une chute au milieu des éclats de roche. Ce qui inflige 1D4 points de dommages.
16	Pour les tunnels secondaires uniquement : une pluie de rochers tombe sur les investigateurs. Ceux qui ratent leur test de FOR subissent 2D6 points de dommages. Un 12 signifie que le passage est, de plus, irrémédiablement bloqué.
17	Un puits étroit et profond. Des réussites de **Trouver Objet Caché** permettent d'éviter ses rebords glissants. En cas d'échec, lancez 1D4 pour déterminer la profondeur du puits et les dégâts subis par l'investigateur. 1D4 — Profondeur (m) — Dégâts 1 — 3 — 1D3 2 — 6 — 2D3 3 — 9 — 3D3 4 — 12 — 4D3
18	Pour les tunnels secondaires uniquement : un gouffre s'est ouvert dans le tunnel, il mesure au moins trente mètres de profondeur et ses flancs sont à pic et glissants. Lancez 1D4 pour déterminer sa largeur : 1 = 1,50 m, 2 = 3 m, etc. Les investigateurs qui n'ont pas emporté de cordes vont devoir rebrousser chemin.
19	1D6+4 Enfants du Sphinx tentent de s'emparer d'un investigateur (tunnels secondaires) ou deux (tunnel principal). Jetez un dé : les Enfants viennent de l'arrière sur un résultat impair, de l'avant sur un résultat pair. Dans un tunnel secondaire, deux Enfants peuvent lutter de front et quatre dans le tunnel principal. À votre convenance, vous pouvez faire emmener les prisonniers dans les cellules ou dans la Grande Salle de Nyarlathotep pour un sacrifice immédiat. Voir plus loin la description et les caractéristiques des Enfants.
20	Un investigateur tiré au hasard fait un test de SAN. S'il le rate, il se rend compte que le tunnel se dilate et se contracte selon un rythme bien précis, le rythme d'une respiration. Perte de santé mentale : 2/1D6+3 points.

tunnel est de pierre taillée et de facture manifestement humaine. Il reste relativement horizontal et ses dimensions, hauteur, largeur, ne descendent jamais au-dessous de deux mètres cinquante.

Pas de lumière ici, si ce n'est les fluorescences de quelques champignons gluants et répugnants, des lueurs d'un vert putride ou d'un pourpre blafard. Les parois sont souvent percées d'autres tunnels ou de petites alcôves. Des images

repoussantes couvrent les murs : des hommes à têtes d'animaux, des animaux dotés de membres humains, des entités inconnues s'activant à des rites cruels, répugnants et obscènes. Si les investigateurs ont assez de lumière pour percevoir clairement ces images, ils risquent à plusieurs reprises de perdre 1D3 points de santé mentale.



Les autres tunnels

Certains de ces obscurs passages ont manifestement été taillés dans la roche, d'autres semblent avoir été creusés par les eaux ou n'être que de simples fractures. Quelques-uns paraissent, par contre, avoir été percés à l'acide ou par les dents et les griffes de créatures d'un autre monde. Sur la carte de la p. 69, le dédale de tunnels est représenté par un ensemble de traits droits, car la direction générale de ces passages reste en effet constante sur d'assez longues distances. Mais les angles des murs, du sol et du plafond changent perpétuellement et les tunnels peuvent rétrécir jusqu'à ne mesurer plus qu'une soixantaine de centimètres de large ou atteindre les quatre ou cinq mètres en largeur comme en hauteur. Plus important, la pente varie constamment et les meilleures torches électriques ne peuvent éclairer bien loin dans ces montagnes russes. Cette géométrie chaotique a quelque chose d'organique comme si une énorme bête extraterrestre avait été emprisonnée dans la pierre puis s'en était libérée, les investigateurs rampant maintenant dans les espaces laissés par ses os et cartilages.

Ces angles de vision inconstants vont vous obliger à contrôler l'ordre de marche en permanence pour vérifier que fusils et sortilèges sont à portée.

Les rencontres

La carte présente deux types de tunnels, le tunnel principal et le dédale de ses embranchements. Le premier correspond à la double ligne large qui serpente à travers la carte, les autres aux lignes doubles plus fines qui partent dans toutes les directions. Les deux types sont coupés par de courtes barres à intervalles réguliers. Lorsque les investigateurs arrivent au niveau de l'une de ces marques, faites un test sur la table des rencontres sous le Grand Sphinx. Les barres sont espacées d'une soixantaine de mètres dans le tunnel principal et d'une trentaine dans les tunnels secondaires. Dans les deux cas, cet intervalle représente environ une minute de déplacement prudent et silencieux.

Vous pouvez, si vous le désirez, ajouter des rencontres ou les ignorer. Pour un usage intensif, la table devra plutôt être étoffée. Les épisodes facultatifs qu'elle propose peuvent, suivant le cas, affaiblir un groupe, mettre ses nerfs à l'épreuve ou souligner les forces effroyables qui s'opposent aux investigateurs. Même les rencontres de hasard doivent avoir une justification dramatique : si la partie se déroule déjà à merveille, oubliez-les.

La Grande Salle de Nyarlathotep

Ce vaste hall est le centre rituel de la Confrérie du Pharaon Noir. Des Enfants du Sphinx, 2D10, gardent ce lieu sacré, auquel on accède par un large escalier qui part du tunnel principal, trente mètres plus haut. Comme il se doit, ce temple du Pharaon Noir n'est éclairé que par quelques torches. Elles montrent le chemin et illuminent les vastes cours intérieures, se réfléchissant sans fin sur les murs luisants de marbre noir. Les emplacements spécifiés sur la carte sont décrits ci-dessous.

Le sol est de marbre noir moucheté de blanc. Les adorateurs prétendent que chaque tache représente une âme capturée par leur Seigneur. Ce dallage est extraordinairement lisse et luisant. La salle mesure environ 120×150 m et les plafonds (à supposer qu'on parvienne à les distinguer) s'élèvent à plus de 30 mètres. L'ensemble est si vaste que seuls les bruits les plus violents sont repris par l'écho ; les voix normales sont rapidement écrasées par l'immensité des lieux.

Les piliers

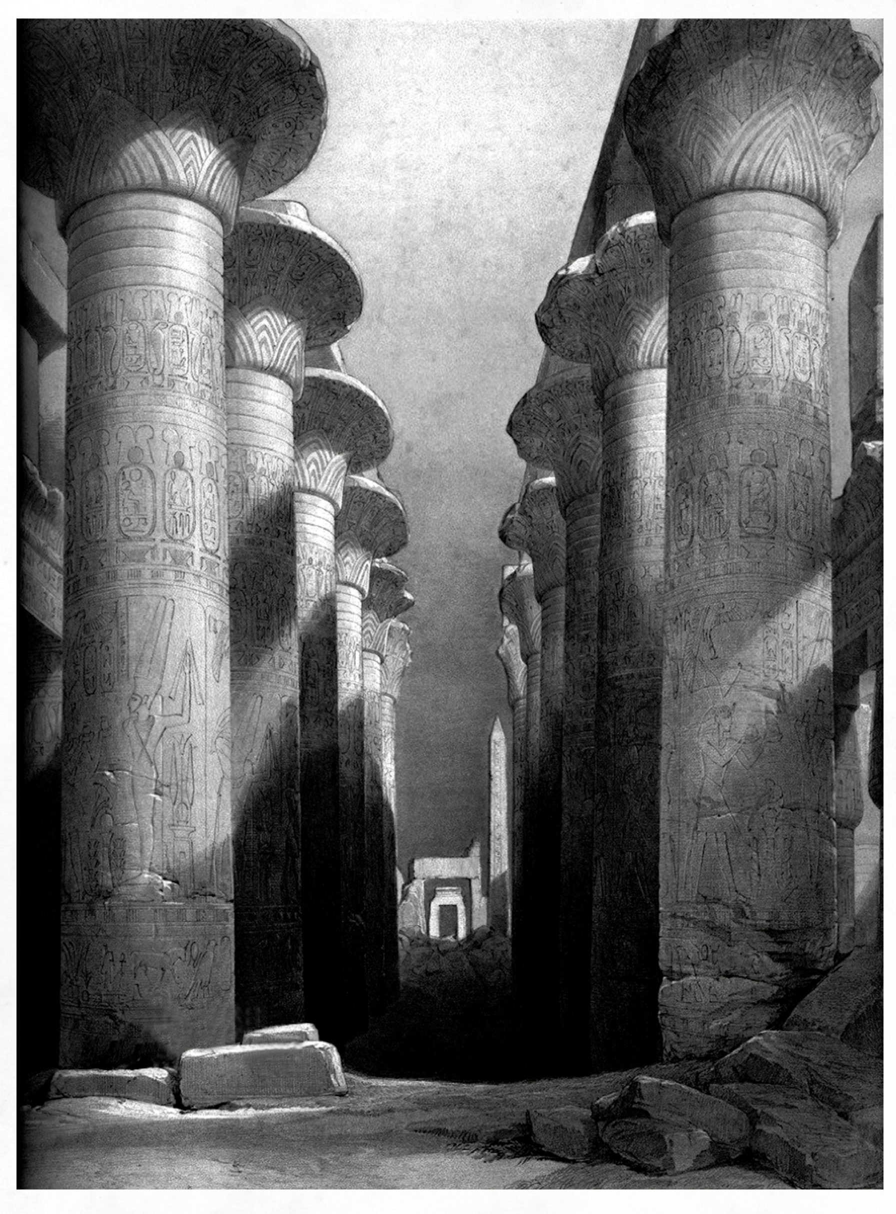
De nombreux piliers d'ébène soutiennent le vaste plafond voûté. Avec un fort éclairage – une lampe torche suffit –, on peut voir leurs sommets : ils se ramifient en arbres noirs qui oscillent dans les vents extra-dimensionnels. Tous les observateurs perdent 1D2 points de SAN.

L'escalier pour l'enfer

Complètement indépendant de celui qui accède à la Grande Salle, cet escalier conduit dans un lieu ou étage situé sous celle-ci. Un rougeoiement hideux monte des profondeurs ; l'escalier disparaît dans ce brouillard sanglant. Quelques hurlements et plaintes sinistres retentissent de temps à autre. Ces marches conduisent les investigateurs hors du scénario vers des aventures que vous devrez imaginer. Si vous préférez leur interdire l'accès de l'enfer, installez une barrière invisible en travers de l'escalier ou tuez de la plus horrible manière le premier qui s'y risque.

La fosse aux sangsues

Cette fosse s'étend sur quelques 500m² pour une profondeur moyenne de six mètres. Elle est remplie d'eau dont la surface ne se trouve qu'à deux mètres cinquante du rebord : à première vue, un plan noir et lisse. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de détecter les rides qui l'animent en permanence. Le malheureux qui tombe à l'eau, ou jeté dedans, est assailli par une nuée de sangsues affamées qui vont lui sucer le sang au rythme de 1D3-1 points de dommages par round. S'il est hissé hors de l'eau avant d'en mourir, trois réussites Extrême de test de DEX sont encore nécessaires pour le débarrasser



des parasites et stopper la saignée. Ces réussites n'ont pas à être consécutives et peuvent être le fait de plusieurs personnes. Survivre aux sangsues fait perdre 2/2D10 points de SAN.

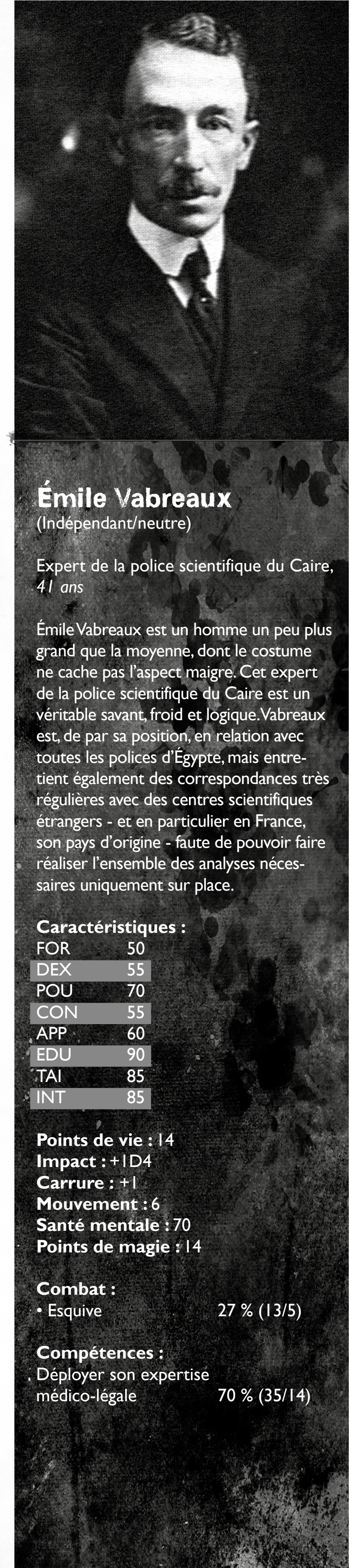
Un second test de Trouver Objet Caché permet de déceler un étroit escalier sans rampe qui descend dans la fosse. Au bas des marches glissantes de marbre noir, un radeau cérémonial tout aussi noir est amarré. Poussé à la perche, il sert à répartir les sacrifiés dans la fosse de façon à nourrir toutes les sangsues et pas seulement celles qui s'agglutinent près des parois. Le radeau et ses deux officiants peuvent transporter quatre victimes inconscientes à la fois.

Il arrive parfois qu'une victime consciente soit jetée sur un des hauts-fonds de la fosse. Ces bancs, entièrement constitués d'os et de crânes humains, ne sont immergés que de quelques dizaines de centimètres. Une victime abandonnée là peut survivre quelques minutes, voire une demi-heure.

Une fois par semaine, le culte alimente la fosse d'une douzaine de sacrifiés : il y a 10 % de chances pour que les investigateurs assistent à l'un de ces repas routiniers. Les nuits de cérémonie, c'est une cinquantaine d'humains, drogués ou hurlant, qui sont précipités dans cette abomination. De grands mâts sont alors installés aux quatre coins de la fosse : les victimes sont immergées, recouvertes de sangsues, puis relevées, pour prolonger leur supplice et permettre aux adorateurs d'en profiter au mieux. Ces horribles prolongations coûtent 1/1D8 points de SAN aux témoins.

L'autel

Son sommet s'étend sur quelques 60m^2. Sur trois côtés, un escalier monte jusqu'au bloc sacrificiel blanc où repose, à cinq mètres de hauteur, le sarcophage de la Reine Nitocris. Aux quatre coins, des braseros de pierre irradient une lumière jaunâtre.



Émile Vabreaux

(Indépendant/neutre)

Expert de la police scientifique du Caire, *41 ans*

Émile Vabreaux est un homme un peu plus grand que la moyenne, dont le costume ne cache pas l'aspect maigre. Cet expert de la police scientifique du Caire est un véritable savant, froid et logique. Vabreaux est, de par sa position, en relation avec toutes les polices d'Égypte, mais entretient également des correspondances très régulières avec des centres scientifiques étrangers - et en particulier en France, son pays d'origine - faute de pouvoir faire réaliser l'ensemble des analyses nécessaires uniquement sur place.

Caractéristiques :

FOR	50
DEX	55
POU	70
CON	55
APP	60
EDU	90
TAI	85
INT	85

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 6
Santé mentale : 70
Points de magie : 14

Combat :
• Esquive 27 % (13/5)

Compétences :
Déployer son expertise médico-légale 70 % (35/14)

Sphinx Noir
Avatar de Nyarlathotep

C'était terriblement massif, même vu de cette hauteur, jaunâtre, velu et doté d'un étrange mouvement nerveux. C'était peut-être aussi gros qu'un hippopotame de bonne taille, mais curieusement taillé. On ne distinguait pas de cou mais cinq têtes distinctes émergeant en ligne d'un tronc vaguement cylindrique. La première était minuscule, la deuxième de bonne taille, la troisième et la quatrième rivalisaient en énormité alors que la cinquième était plutôt petite mais pas autant que la première. De ces têtes jaillissaient d'étranges tentacules rigides qui se saisissaient voracement des énormes quantités de nourriture immonde placées devant l'ouverture. La chose sautait parfois en avant ou vers l'intérieur de son antre d'une manière réellement bizarre. Sa façon de se déplacer était si inexplicable qu'elle me fascinait ; j'aurais voulu qu'elle sorte un peu plus de cette caverne au-dessous de moi.

Et elle émergea enfin… Le Grand Sphinx !… Quelle effroyable monstruosité était-il censé représenter ?… Ce monstre à cinq têtes aussi gros qu'un hippopotame… le monstre à cinq têtes – une simple patte…

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des pharaon*



Comme l'a découvert cet infortuné, la statue du Sphinx représente bien une entité existante. Il n'a, en revanche, jamais appris qu'il s'agissait d'un parent de Nyarlathotep. Le Sphinx Noir est énorme. Son visage ovale est surmonté d'un front ridé sans yeux. Il compte une myriade de mâchoires réparties au hasard mais ressemble pour le reste à un sphinx vivant. Ses gigantesques pattes antérieures poussent, dans un incessant mouvement alternatif, les victimes sacrificielles dans ses mâchoires débordantes de sang et d'ossements. Les humains terrifiés sont engloutis par ces broyeuses situées au niveau du sol ou plus haut dans ce visage grimaçant, moqueur, plissé par une malfaisance infinie et large de vingt mètres.

Caractéristiques

FOR	4000
DEX	45
POU	375
CON	2050
TAI	1750
INT	130

Points de vie : 380
Impact : + 71D6
Carrure : + 72
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 75

Combat
Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Pendant le combat, le Sphinx peut tenter d'engloutir d'un seul coup un ennemi dans un rayon de 5 mètres ou frapper deux fois par round avec ses pattes. S'il tombe à court de points de vie, il est banni dans sa propre dimension.
Engloutir (Manœuvre) : Il peut tenter d'engloutir une victime dans un rayon de 5 mètres.

- Combat rapproché 80 % (40/16), *71D6 points de dégâts*
  Engloutir (manœuvre) *mort immédiate*

Protection : 38 points de cuir extraterrestre
Perte de santé mentale : 5/1D100 points de santé mentale

Sortilège : *Contacter Nyarlathotep*

Note : au vu de la puissance de la créature, vous pouvez tout à fait vous affranchir de ses caractéristiques à l'exception de la perte de SAN. Cela vous évitera les jets de dés inutiles si les investigateurs osent se confronter à elle.



Le trône

Derrière l'autel se dresse un trône hideux ; sculptés dans une pierre verdâtre et suintante, des humains, des habitants des sables, des profonds et d'autres races ou entités y sont représentés dans des actes de violence sadique. Les deux sièges du trône sont à l'échelle humaine. Des hiéroglyphes au sommet du trône indiquent qu'il s'agit de celui de Nitocris. Devant les sièges qui s'élèvent à neuf mètres de hauteur, un escalier étroit et abrupt descend jusqu'au sol de la salle.

Le pont processionnel

Un pont relie le trône au mur ouest de la salle. Ses piliers sont eux aussi sculptés d'horribles créatures et de tentacules contorsionnés. Dépourvu de rampe, il est taillé dans la même pierre verte et bilieuse que le trône et traverse une moitié de la salle à hauteur de celui-ci (9 m). Nitocris et son cortège de prêtres et prêtresses faisaient autrefois leur entrée par ce pont, écrasant de leur majesté les foules délirantes assemblées plus bas.

La stèle

Une stèle se dresse sur le pont juste avant qu'il ne rejoigne la paroi ouest. Elle est de la même taille que celle plantée devant le Sphinx mais ses inscriptions sont différentes. L'une et l'autre ont la même fonction et seuls les prêtres de la Fraternité connaissent l'invocation qui permet de se transporter individuellement de la salle d'entrée à cette stèle. Une fois rendues intangibles, les deux stèles mènent à la salle d'entrée, le A cerclé de la carte.

Cachée derrière la stèle, une porte non verrouillée marque l'extrémité du pont. Elle donne sur un des tunnels secondaires. Les investigateurs pourraient accéder à la Grande Salle par ce passage et observer les événements depuis leur cachette derrière la stèle.

La brèche cyclopéenne

Derrière le trône, le mur est percé d'une vaste brèche irrégulière, d'environ 30×40 m. La roche a d'évidence été arrachée par une force monstrueuse. La brèche reste toujours parfaitement noire quelle que soit la quantité de lumière dirigée à l'intérieur. Si un éclaireur y pénètre, il ne voit rien, n'entend rien, ne sent rien. Il revient après 1D6 minutes, sûr d'avoir tout visité mais sans rien à signaler. Une faille vers nulle part ?

C'est bel et bien le cas puisqu'il s'agit d'un portail interdimensionnel entre la Terre et un plan particulièrement agréable à Nyarlathotep. Si on lui sacrifie 20 points de magie suivant le rituel adéquat, le trou transporte ceux qui l'emportent vers Nyarlathotep. Le rituel en question figure dans la traduction latine d'Olaus Wormius du Necronomicon, une interpolation apparemment anonyme.

La brèche permet aussi au Sphinx Noir, un monstrueux rejeton de Nyarlathotep, d'accéder à la Grande Salle. Sa vue coûte 5/1D100 points de SAN, mais il n'apparaît là que pour les cérémonies nocturnes, après lancement du sortilège Invoquer le Sphinx Noir. Se cacher dans la brèche quand il va être invoqué n'est vraiment pas une bonne idée. Voir description et caractéristiques ci-contre..

C'est l'énormité du Sphinx Noir qui a dicté les dimensions fantastiques de ce temple sacré.

Une cérémonie spéciale pour la Reine Nitocris

Si la Fraternité parvient à voler la Ceinture de Nitocris à la mosquée Ibn Tulun, elle essaie de ressusciter cette reine antique. La prochaine grande cérémonie mensuelle lui est consacrée et vous devez vous efforcer d'y conduire les investigateurs.

Douze prêtres sont présents, dont Omar Shakti et Martin Winfield, de même que 100 Enfants du Sphinx et 800 adorateurs. Le Dr Henry Clive fait partie du nombre et ses collègues d'expédition sont également là – mais en tant que victimes.

Le vacarme des cris et hurlements est particulièrement intense et soutenu.

L'horrible cérémonie suit une série d'étapes abominables.

Les officiants obligent d'abord Agatha Broadmoor à utiliser ses pouvoirs pour contacter l'esprit de Nitocris, tandis que les adorateurs jettent des centaines de victimes aux sangsues. Les cadavres exsangues sont empilés devant le trône monumental. Shakti pousse le sarcophage maintenant vide de Nitocris au bas de l'autel où il écrase quelques adorateurs douloureusement surpris.

Puis les prêtres entourent Broadmoor et Gardner et leur tranchent la gorge. Le sang est absorbé par la momie flétrie, allongée sur le bloc sacrificiel, et sa chair desséchée reprend lentement couleur et substance. Dangereusement belle, la Reine Goule se relève enfin. On allume alors les braseros qui flanquent le trône et Nitocris gravit lentement l'amoncellement de cadavres jusqu'à son siège. Un Enfant du Sphinx lui apporte un gobelet de sang frais ; elle le déguste et annonce qu'il est temps d'invoquer le Sphinx Noir. Elle lance le sortilège Contacter Nyarlathotep. Le Sphinx Noir apparaît et pose une patte sur le siège situé à côté du sien.

La vue de cet horrible rituel coûte, jusqu'à l'apparition de l'immonde Sphinx Noir, 4/1D20 points de SAN. Les pertes de santé mentale occasionnées par l'apparition de cette effroyable créature sont données dans la section consacrée à la brèche cyclopéenne. Après cela, il n'est pas sûr qu'un investigateur soit en état d'assister à la suite. Hypnotisés par l'abominable bête, tous miment sa gloutonnerie comme des somnambules. Une fois rassasié, le Sphinx se retire dans sa vaste brèche. La cérémonie s'achève et les adorateurs s'éparpillent en chancelant dans la paisible nuit égyptienne.

Enfants du Sphinx

Je ne regarderais pas la procession de ces choses, décidai-je désespérément en entendant leurs articulations grinçantes et leur respiration asthmatique par-dessus la morne musique et cadence. Heureusement, elles ne parlaient pas… mon Dieu ! Leurs torches folles commencèrent… à projeter des ombres à la surface de ces colonnes stupéfiantes. Des hippopotames ne devraient pas avoir de mains humaines et porter des torches… des hommes ne devraient pas avoir des têtes de crocodile…

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des pharaons*

Ces rejetons du Sphinx présentent une grande diversité. Lovecraft parle d'hommes à têtes de taureaux, ibis, faucons et chats, et de choses se déplaçant sans tronc au-dessus de la taille. Toutes les combinaisons homme-animal de la mythologie et de la religion égyptiennes sont possibles. En dehors des « choses qui se déplacent sans tronc au-dessus de la taille », tous les Enfants du Sphinx disposent d'une forme quelconque d'attaque. Dans cette campagne, on ne trouve ces créatures que sous le Grand Sphinx, mais on pourrait très bien les rencontrer en tout lieu où l'Égypte des Pharaons a laissé sa marque.

Échec à la Reine

Détruire la momie avant le rituel de résurrection n'est pas facile. Le feu, l'acide, les explosifs, les sortilèges et les armes ne l'affectent pas ; il n'est même pas possible d'ôter les bandelettes. Il existe pourtant trois moyens d'empêcher la résurrection, certes beaucoup moins évidents.

Le premier consiste à détruire un des trois objets nécessaires : la Couronne, la Ceinture ou le Collier. Ils sont, comme la momie, protégés contre toute destruction ordinaire, mais chacun d'eux est vulnérable à une magie particulière. La Couronne peut être détruite par un sortilège de Flétrissement infligeant au moins 10 points de dommages. Le Collier peut être dissout dans une solution de Breuvage de l'Espace (plusieurs doses). La Ceinture peut être tranchée par un couteau enchanté pour invoquer un Vagabond Dimensionnel. Une fois la cérémonie commencée, il devient bien difficile de détruire un de ces trois objets du pouvoir.

La seconde méthode consiste à contacter Nodens. Si le sortilège fonctionne, le Seigneur du Grand Abîme apparaît et donne à l'invocateur une dague et des instructions. Il faut plonger la lame dans l'œil gauche de la momie. Celle-ci tombera alors en poussière, poussière qu'il faudra éparpiller pour qu'elle ne puisse servir à aucune résurrection. Un coup de cette dague peut aussi tuer toute personne déjà ressuscitée et désintégrer la plupart des cadavres protégés par magie. Elle inflige les dégâts normaux malgré l'étrangeté de sa forme et de sa décoration. Si son possesseur mène sa mission à bien, la même nuit, Nodens envoie 1D3 maigres bêtes de la nuit récupérer son bien. Le Masque de Hayama, décrit p. 53 du livret New York, peut faciliter ce Contact.

La troisième méthode est la plus simple mais la moins honorable. La mort d'Agatha Broadmoor interdirait tout rituel de résurrection puisque les adeptes ne connaissent aucune autre



Le Bracelet du Naja Haji

Emplacement : au poignet de Shefira Roash/Nitocris.

Shefira porte au bras gauche un bracelet en forme de cobra égyptien. Ce bijou est en or, albâtre et onyx. Une fois par round, le porteur peut lui sacrifier un ou plusieurs points de magie : un cobra égyptien vivant tombe alors du bracelet.

Les cobras ainsi générés sont tout à fait normaux, mais ne mordent jamais le porteur du bracelet. Le nombre de points de magie sacrifiés définit la taille du cobra et la virulence de son venin. Le plus petit des serpents ainsi créés (1 point de magie) mesure 30 cm de long et peut injecter un venin Léger. Cinq points de magie généreront un cobra de plus d'un mètre doté d'un venin Fort et dix points de magie généreront un cobra de trois mètres, doté d'un venin Léthal. Le bracelet n'accepte pas plus de 10 points de magie par round et ne peut générer plus d'un cobra par round.



personne dotée des mêmes pouvoirs. Ne suggérez en aucun cas la chose, même à travers les personnages non-joueurs. Un des investigateurs peut tout de même deviner son rôle dans cette affaire et une réussite de **Trouver Objet Caché**, la nuit du rituel, permet de repérer les liens qui l'entravent.

Agatha entame la transe qui doit lui permettre de contacter l'ombre de Nitocris trente minutes environ après le début de la cérémonie. Il lui faut encore 1D10+10 minutes pour établir ce contact. Douze minutes exactement s'écoulent entre celui-ci et le moment où on lui tranche la gorge. Pendant ces douze minutes, Agatha guide l'esprit de Nitocris vers sa momie. Si elle meurt alors, celui-ci sera perdu pour toujours entre les plans d'existence. Si elle meurt avant ces douze minutes, la résurrection n'est que remise à plus tard, peut-être plusieurs années plus tard. Les mouvements des officiants et l'obscurité de la Grande Salle imposent un dé malus aux armes à distance. L'investigateur qui tue Agatha Broadmoor perd 1D10 points de SAN pour ce meurtre d'une innocente.

Nitocris au Caire

Si jamais Nitocris est ressuscitée, Shakti continue de diriger la Fraternité égyptienne. Il lui faut cependant affecter des ressources considérables à l'ancienne Reine qui travaille à renforcer le culte de nouvelles branches au Moyen-Orient et en Europe. La voilà maintenant Shefira Roash, une riche résidente du Vieux Caire, connue pour le luxe de son train de vie et le mystère de ses origines. Sous cette identité, elle accomplit la volonté de Nyarlathotep. Vous pouvez librement l'utiliser dans d'autres campagnes qui la verront envoyer partout ses agents et chercher à réunir les cultes du Mythe dans une



Quelques enfants du Sphinx

Carac.	Moy.	Jet
FOR	70	(4D6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	75	(2D6+8)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	35	(2D6)x5

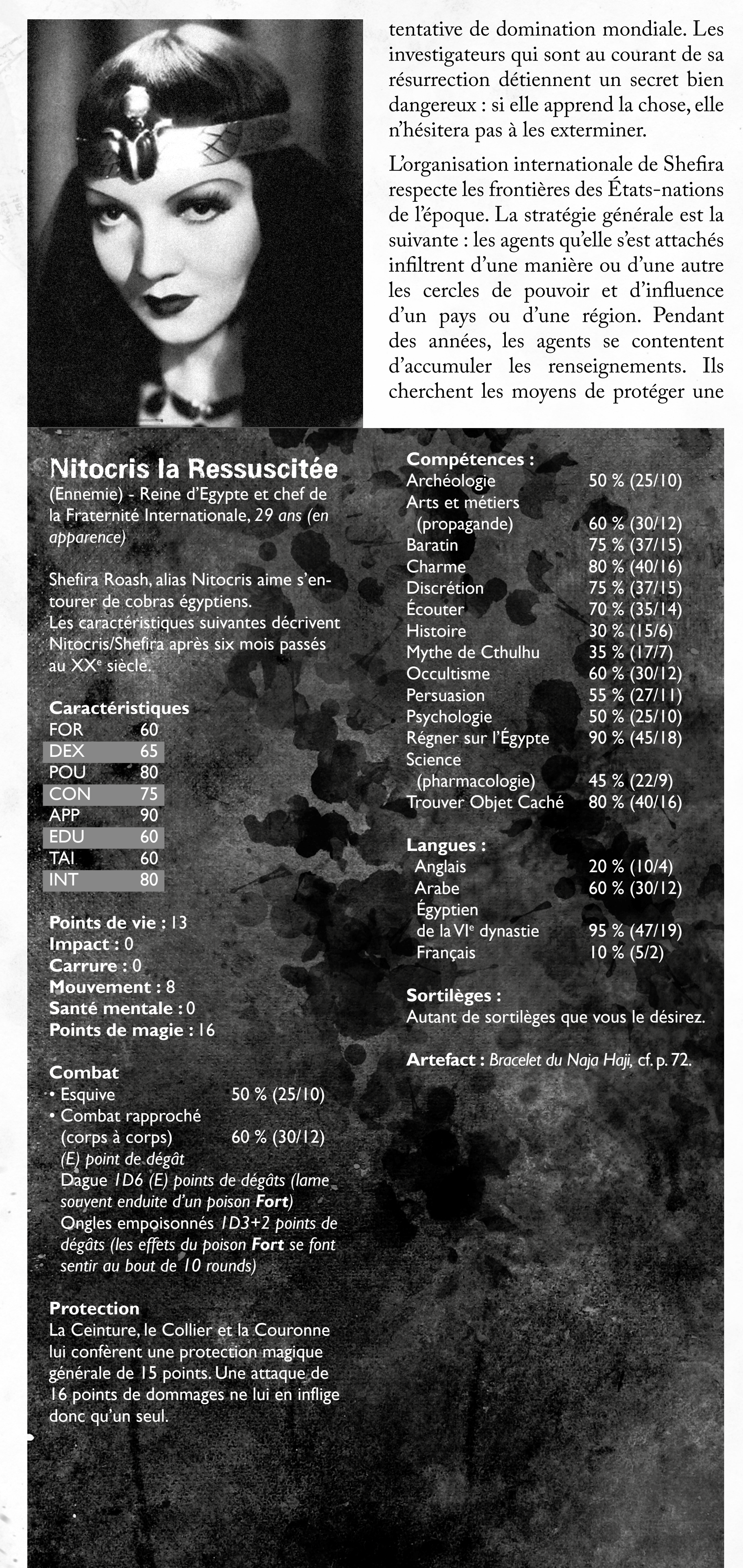
Points de vie : 14
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Points de magie : 7

Combat :
Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Les enfants du Sphinx tentent de renverser (manœuvre de combat normale – p. 94 du *Manuel du Gardien*) leurs victimes avant de les mordre ou de leur donner des coups de bec. Une fois la victime à terre, ils ne disposent plus que d'une attaque par round. Ils sont tous capables de frapper avec les pieds et les mains. La plupart ne possèdent pas d'armes de mêlée.

- Esquive 27 % (13/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
  1D3+1D4 points de dégâts
  Coup de bec (tête de faucon)
  1D4 + 1D4 points de dégâts
  Coup de bec (tête d'ibis)
  1D4 + 1D4 points de dégâts
  Morsure du bec (tête de vautour)
  2D3 + 1D4 points de dégâts
  Morsure (tête de cheval)
  1D8 + 1D4 points de dégâts
  Morsure (tête de babouin)
  1D6 + 1D4 points de dégâts
  Morsure (tête de chat)
  1D4 + 1D4 points de dégâts
  Morsure (tête de félin)
  1D6 + 1D4 points de dégâts
  Morsure (tête de crocodile)
  1D10 + 1D4 points de dégâts
  Morsure (tête d'hippopotame)
  1D10 + 1D4 points de dégâts
  Morsure (tête de chacal)
  1D4 + 1D4 points de dégâts
  Éventrer (tête de taureau)
  2D6 + 1D4 points de dégâts

Protection : 2 points de peau
Perte de santé mentale : 0/1D8 points de santé mentale

Sortilèges : aucun



tentative de domination mondiale. Les investigateurs qui sont au courant de sa résurrection détiennent un secret bien dangereux : si elle apprend la chose, elle n'hésitera pas à les exterminer.

L'organisation internationale de Shefira respecte les frontières des États-nations de l'époque. La stratégie générale est la suivante : les agents qu'elle s'est attachés infiltrent d'une manière ou d'une autre les cercles de pouvoir et d'influence d'un pays ou d'une région. Pendant des années, les agents se contentent d'accumuler les renseignements. Ils cherchent les moyens de protéger une activité limitée du culte : des cibles potentielles pour un chantage, des personnes qui partagent déjà les vices des adorateurs, etc. Dans un deuxième temps, l'organisation cherche à étendre son influence.

Dans le cas d'une petite nation, le contrôle de certains individus de la famille régnante, de quelques oligarques ou d'une poignée de généraux peut être jugé suffisant. Dans un pays aussi vaste que les États-Unis, des organisations régionales doivent d'abord être créées, ce qui représente un travail de longue haleine. Dans les deux cas, on cherche, dans une troisième étape, à susciter les conflits raciaux, religieux ou économiques qui permettront au culte de se fournir en victimes sacrificielles en toute sécurité.

La quatrième phase de cette politique peut s'étaler sur des générations. Il s'agit d'instaurer une atmosphère générale de tension et de crainte, de pousser chaque société à une paranoïa qui concentrera le pouvoir dans des cercles de plus en plus restreints. Le but ultime est, bien sûr, de contrôler cette élite dirigeante qui gouvernera elle-même l'humanité.

Nitocris la Ressuscitée

(Ennemie) - Reine d'Egypte et chef de la Fraternité Internationale, *29 ans (en apparence)*

Shefira Roash, alias Nitocris aime s'entourer de cobras égyptiens.
Les caractéristiques suivantes décrivent Nitocris/Shefira après six mois passés au XXe siècle.

Caractéristiques

FOR	60
DEX	65
POU	80
CON	75
APP	90
EDU	60
TAI	60
INT	80

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 16

Combat
- Esquive 50 % (25/10)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  (E) point de dégât
  Dague *1D6 (E) points de dégâts (lame souvent enduite d'un poison* ***Fort****)*
  Ongles empoisonnés *1D3+2 points de dégâts (les effets du poison* ***Fort*** *se font sentir au bout de 10 rounds)*

Protection
La Ceinture, le Collier et la Couronne lui confèrent une protection magique générale de 15 points. Une attaque de 16 points de dommages ne lui en inflige donc qu'un seul.

Compétences :

Archéologie	50 % (25/10)
Arts et métiers (propagande)	60 % (30/12)
Baratin	75 % (37/15)
Charme	80 % (40/16)
Discrétion	75 % (37/15)
Écouter	70 % (35/14)
Histoire	30 % (15/6)
Mythe de Cthulhu	35 % (17/7)
Occultisme	60 % (30/12)
Persuasion	55 % (27/11)
Psychologie	50 % (25/10)
Régner sur l'Égypte	90 % (45/18)
Science (pharmacologie)	45 % (22/9)
Trouver Objet Caché	80 % (40/16)

Langues :

Anglais	20 % (10/4)
Arabe	60 % (30/12)
Égyptien de la VIe dynastie	95 % (47/19)
Français	10 % (5/2)

Sortilèges :
Autant de sortilèges que vous le désirez.

Artefact : *Bracelet du Naja Haji, cf. p. 72.*

Dans le sanctuaire

Après avoir survécu aux monstres, adorateurs et prêtres regorgeant de magie, nos obstinés investigateurs décident de visiter certains des monuments qui ont fait la gloire de l'Égypte, dont une insolite pyramide asymétrique.

Il se trouve deux pyramides à Dhashûr, la Pyramide Rouge et la Pyramide Inclinée (pyramide rhomboïdale), toutes deux édifiées par Snéfrou, le premier pharaon de la IVe dynastie. C'est à Meïdoum qu'il a fait ériger une troisième structure, la Pyramide Effondrée.

Cette Pyramide Effondrée, où Auguste Loret a pu observer le Sphinx Noir, n'apporte que peu d'indices. Les riverains confirment qu'il s'y passe parfois des choses étranges, mais c'est partout le cas dans le désert. À l'instar des habitants de Gizeh qui ne peuvent manquer de voir les processions des adorateurs vers le Sphinx, ceux de Meïdoum sont trop avisés pour en parler aux étrangers. Si des investigateurs viennent jeter un coup d'œil de nuit, ils ont 50 % de chances d'être attaqués par 2D4 adorateurs toutes les heures passées sur place. Toutes les entrées de la pyramide sont complètement bouchées par des blocs



Les investigateurs devraient économiser leur argent et leurs cigarettes et forcer sans hésiter la porte ouest. Un examen de la barricade montre rapidement que plusieurs planches sont branlantes. Il est facile de les déplacer pour libérer l'entrée. Un passage mène jusque dans une fausse chambre funéraire située approximativement au centre du tas de pierre. La pièce est totalement vide, mis à part deux colonnes d'albâtre extraordinairement épaisses à l'arrière. Elles sont quasiment indestructibles. Celle de droite cache une porte secrète comme le remarque tout investigateur qui s'y intéresse un peu (demandez éventuellement un test de ou autre, mais cette porte doit être découverte). Une vingtaine de marches permettent d'accéder à une rampe qui n'est que la de pierre et décombres, qu'il faudrait des mois pour dégager.

La Pyramide Rouge était à l'origine recouverte de calcaire rosé. Elle portait un symbole de protection dont le pouvoir couvrait toute la région de Dhashûr. Roger Carlyle l'a détruit et Omar Shakti est au courant de la chose. Ceci mis à part, la Pyramide Rouge ne présente aucun caractère remarquable.

La Pyramide Inclinée

Elle est appelée ainsi car elle est asymétrique. Sa face nord est plus abrupte que les trois autres et son sommet ne se trouve donc pas au centre de l'édifice. Il est décentré de 21 mètres vers le nord.

Ses faces ouest et nord comptent, chacune, une entrée. L'entrée nord mène dans une chambre funéraire généralement attribuée à Snéfrou (les archéologues n'y ont cependant trouvé ni momie ni mobilier). Quatre soldats égyptiens gardent en permanence cette entrée. La porte ouest n'est pas surveillée mais une barricade de bois obstrue le passage.

Les gardes se montrent amicaux et bavardent volontiers avec les investigateurs sur les événements du cru. Ils sont postés ici pour empêcher d'autres incidents mystérieux, dont ils ne savent rien, si ce n'est que d'étranges mouvements auraient eu lieu dans la pyramide et les environs immédiats.

Si les investigateurs font un cadeau aux gardes, ces derniers leur accordent une visite à l'intérieur. L'un d'eux les accompagne pour s'assurer qu'ils ne causent aucun dégât. L'entrée nord mène dans une salle vide. Les peintures sont relativement médiocres et l'endroit dénué d'intérêt.

Chambre de Nyarlathotep
Entrée ouest
O
Passage secret
E
188 m
105 m
Chambre funéraire de Snéféru
Entrée nord
S
N
188 m
Temple funéraire

La pyramide inclinée

première d'une série. La suite de plans inclinés monte apparemment jusqu'au sommet ou presque de la pyramide. C'est là que se trouve la salle du trône terrestre de Nyarlathotep.

Le sanctuaire de Nyarlathotep

Une arche asymétrique signale l'entrée de la salle du trône de Nyarlathotep. Si un des investigateurs a lu *La Vie d'un Dieu* (cf. Les ouvrages, p. 46 et l'aide de jeu NY-13 du livret *New York*, p. 48), une réussite de **Chance** lui permet de reconnaître la pièce décrite par Crompton.

Les six lumières mentionnées par Crompton proviennent de six piliers d'un mètre cinquante de haut, surmontés de gemmes d'un autre monde. Si on les touche avec une flamme, elles brûlent comme des torches, mais d'une flamme froide et continue. Allumer en même temps les six gemmes appelle le Pharaon Noir sur son trône.

Le trône

Il est indestructible. Taillé dans l'obsidienne noire, il est incrusté de pierres précieuses qu'une réussite de Sciences (géologie) n'arrive pas à identifier. Quelques marches permettent d'atteindre ce vaste siège surélevé. Si un simple mortel est assis sur le trône quand Nyarlathotep est invoqué, le dieu prend possession du corps de l'intrus. Sous cette apparence, c'est bel et bien Nyarlathotep qui est assis sur son trône, qui parle et qui agit. Lorsque le dieu décide de partir, il abandonne le cadavre agité de soubresauts du malheureux bravache. Si personne n'occupe son siège, le dieu adopte l'apparence du Pharaon Noir.

Le bas-relief

Des inscriptions en relief couvrent le mur situé derrière le trône. Ces symboles appartiennent pour la plupart au Mythe de Cthulhu, mais d'autres sont d'origine égyptienne. Si les investigateurs savent déchiffrer les hiéroglyphes, doublez leurs chances d'en saisir le sens. L'ensemble annonce la naissance prochaine du fils de Nyarlathotep dans la Montagne du Vent Noir. La date de cet événement est plus ou moins laissée dans le vague. Vous pouvez la préciser en tenant compte des progrès des investigateurs qui voudront peut-être assister à l'événement. La prophétie indique aussi qu'une vaste destruction précédera cette grande naissance, mais ne décrit pas la catastrophe elle-même.

La Pyramide Inclinée

(ou pyramide « rhomboïdale »)

Tentant de réaliser une pyramide parfaitement lisse et géométrique, les architectes de Snéfrou adoptèrent d'abord la même inclinaison et des rangées de pierres penchées vers l'intérieur comme pour les pyramides de Gizeh.
À mi-parcours de la hauteur prévue, la construction commença à montrer des signes d'instabilité, obligeant les architectes à réduire l'angle de la pente de 54° à 43° et à disposer les pierres en couches horizontales.
Ceci explique la forme curieuse qui lui vaut son nom. Elle a conservé en grande partie son revêtement externe et l'intérieur contient deux chambres funéraires, dont la plus haute conserve les poutres en cèdre d'origine qui l'étayaient.

Profitez du faible éclairage pour pénaliser avec un dé malus les compétences de photographie des investigateurs. Il est inutile de les avertir de la chose avant qu'ils se soient enfuis de la salle du trône. Un échec se traduit par des



clichés inutilisables – les gemmes extraterrestres produisent peut-être une lumière à laquelle les pellicules conçues pour notre soleil réagissent mal. Si le Dr Kafour accompagne l'équipe, il traduit facilement le bas-relief. Une retranscription parfaite peut être obtenue sur papier par frottage au crayon.

Le mur astronomique

Sur le mur situé à gauche du trône, il y a deux bas-reliefs : une grande carte stellaire et un diagramme plus petit de certaines positions planétaires spécifiques de notre système solaire. Cette dernière carte est entourée d'impressionnants symboles astrologiques. Tous les points de la carte stellaire appartiennent à notre galaxie, mais il faut cependant une réussite en Sciences (astronomie) pour tout juste reconnaître Fomalhaut, Aldébaran, Deneb et quelques autres étoiles. La signification des centaines d'autres points de cette carte ne peut être saisie par un astronome humain sain d'esprit.

Une réussite en Sciences (astronomie) ou Occultisme permet de déchiffrer la carte des positions planétaires. Une étude approfondie et divers calculs montrent que cette configuration planétaire se produira le 14 janvier 1926. Une réussite en INT pousse un investigateur à consulter une éphéméride ou un almanach : ce jour-là, l'océan Indien connaîtra une éclipse totale du soleil.

La carte hémisphérique

Une carte distordue de l'Eurasie, de l'Afrique, de l'Australie et du Pacifique occidental occupe le mur situé à droite du trône. Les montagnes, fleuves et contours océaniques sont facilement identifiables ; aucune cité ou nation n'est indiquée. Trois rubis polis sertis en mer de Chine orientale, Australie occidentale et Kenya forment les trois angles d'un long triangle irrégulier. Cette carte décorative est inexacte et aucun point précis ne peut être repéré. Une bande en ébène dessine un arc au-dessus de l'océan Indien ; c'est sur cet arc que l'éclipse totale du 14 janvier 1926 pourra être observée comme telle.

Des symboles étranges entourent la carte. Une réussite de Mythe de Cthulhu permet de les traduire ainsi : « Dès lors, les Grands Anciens pourront revenir, tous trembleront devant leur terrible pouvoir. »

Le Pharaon Noir

Avatar de Nyarlathotep

Caractéristiques

FOR	60
DEX	95
POU	500
CON	95
APP	90
TAI	55
INT	430

Points de vie : 15
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 12
Points de magie : 100

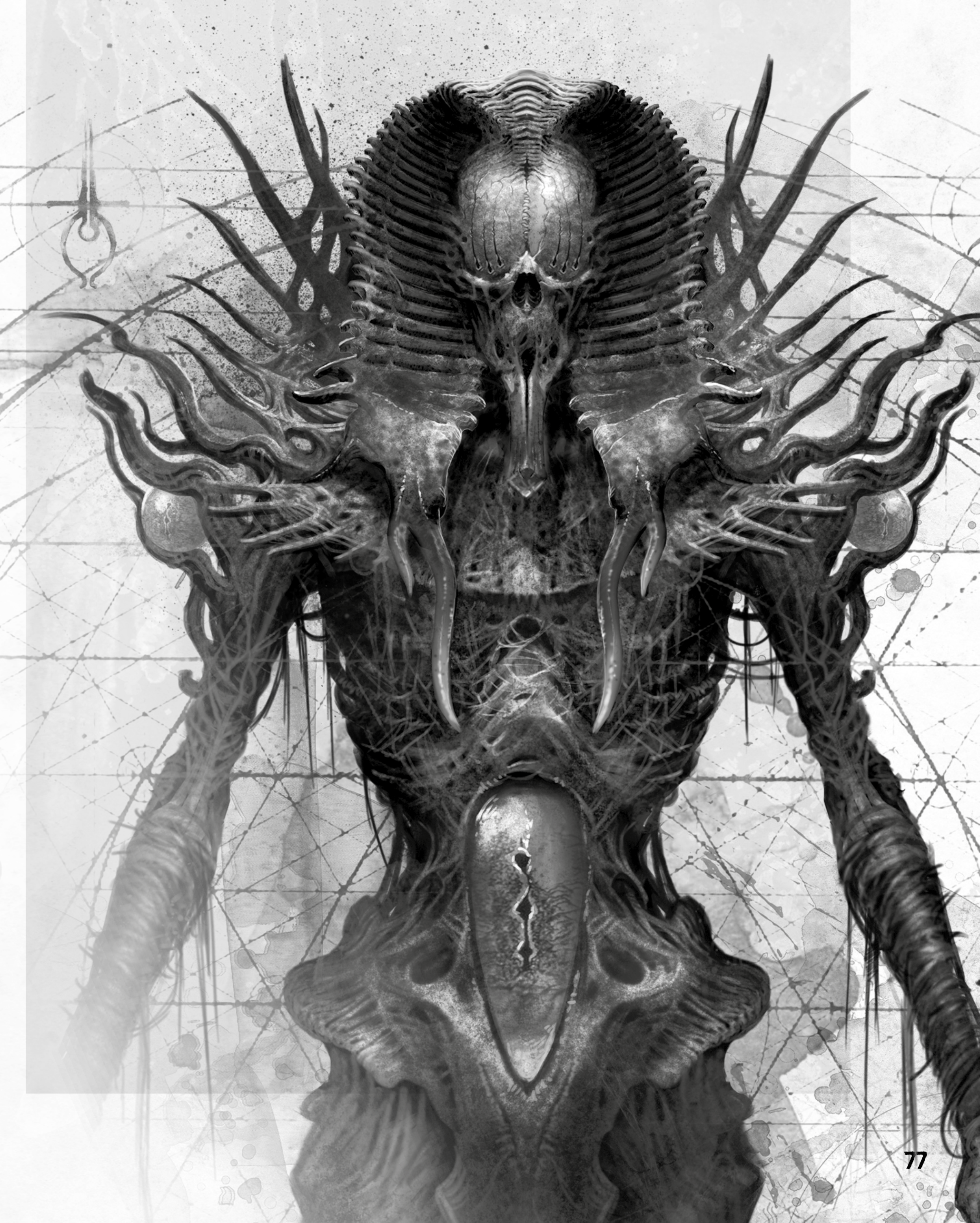
Combat :
Attaques par round : 1 tous les deux rounds
Options de Combat rapproché : Bien que le Pharaon Noir puisse probablement utiliser les mêmes attaques que n'importe quel humanoïde, il reste hautain et parade au sein de la mêlée comme si de rien n'était. Négligement, il pointe ses adversaires de son sceptre ou de son anneau afin de focaliser des flux d'énergie qui infligent automatiquement 20 points de dégâts. Les victimes sont horriblement brûlées et flétries, ce qui arrache au Pharaon Noir de petits gloussements de satisfaction. Il ne tente pas d'éviter les coups, qui ne semblent pas lui infliger des dégâts, même si vous devez les comptabiliser normalement.

Rayon d'énergie : Touche automatique, 20 points de dégâts.

Protection : aucune. Lorsqu'il arrive à 0 points de dégâts, il se transforme en un monstre indescriptible, suprêmement hideux, démentiel, qui disparait promptement (perte de 1D10/1D100 points de Santé Mentale).

Sortilèges :
Nyarlathotep connaît tous les sorts du Mythe. Il peut invoquer des monstres au prix d'un point de magie par tranche de 5 points de POU de la créature. Toutefois, invoquer un shantak, une horreur chasseresse ou un serviteur des dieux extérieurs ne lui coûte qu'un point de magie.

Perte de Santé Mentale : aucune de son vivant.



Horreurs chasseresses,
Grandes vipères volantes

Caractéristiques

FOR	145
DEX	65
POU	105
CON	50
TAI	205
INT	75

Points de Vie : 25
Impact : + 3D6
Carrure : + 4
Mouvement : 7
Points de Magie : 21

Combat :
Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Une horreur chasseresse attaque avec sa morsure, son poids et ses tentacules caudaux.

Attraper (manœuvre) : L'horreur enroule sa queue autour de sa victime, l'empêchant de bouger. Ensuite, elle peut s'envoler en emportant sa proie ou continuer «p se battre. La victime doit réussir un test opposé de force pour s'échapper. Quand elle a attrapé une proie, l'horreur chasseresse ne peut plus que mordre, mais elle bénéficie d'un dé bonus contre sa victime, qui est en mauvaise posture pour se défendre.

- Combat rapproché 65 % (32/13), 1D6 + 3D6 points de dégâts
  Attraper (manoeuvre), la cible est immobilisée et doit remporter un test de FOR pour s'échapper
- Esquive 35 % (17/7)

Protection : 9 points (peau)

Perte de Santé Mentale : 0/1D10

L'arrivée de Nyarlathotep

Le dieu intervient dès que les six gemmes extraterrestres sont allumées, que quelqu'un s'assoit sur son trône ou que les investigateurs ont terminé leur examen de la salle. Les gemmes s'allument de toute façon quand il paraît. L'entrée de la salle du trône s'emplit de roc et repousse tous ceux qui se tenaient sous l'arche. Ceux qui se retrouvent isolés à l'extérieur se voient confrontés à 1D6 goules (perte de 0/1D6 points de SAN), surgissant de la pierre pour les attaquer. Ces créatures ne poursuivent pas leurs proies au-delà de l'entrée de la pyramide. Elles disparaissent dès qu'elles sont tuées ou qu'elles ont libéré le passage vers l'entrée ouest.

À l'intérieur de la salle du trône, Nyarlathotep s'incarne en Pharaon Noir, cruel et étincelant, somptueusement malveillant. Les investigateurs qui ont vu son buste dans le sous-sol de la Fondation Penhew le reconnaissent et perdent 1/1D6 points de SAN. Sur sa gauche et sa droite, l'air tremble et bouillonne – deux horreurs chasseresses flottent sur place, invisibles, attendant l'ordre d'attaque du dieu. Une mélopée étrangère et malsaine, un chant moqueur et désespérant, envahit l'esprit des investigateurs tandis qu'une odeur de mort balaye la pièce.

Si les investigateurs attaquent le dieu, les Horreurs Chasseresses apparaissent (0/1D10 points de SAN) et ripostent. Si ces entités ne suffisent pas à la tâche, Nyarlathotep se joint à la curée. Il utilise le sceptre et l'anneau de sa royauté pour focaliser des jets d'énergie sur le groupe. Chaque rayon inflige automatiquement 20 points de dommages à un membre de l'équipe pris au hasard. Un round sur deux, Nyarlathotep pointe négligemment un des deux objets vers une cible. Le dieu apprécie visiblement cet agréable passe-temps. Chaque victime qui hurle et se contorsionne (avant de mourir horriblement brûlée et flétrie) lui arrache de petits gloussements de satisfaction. Après en avoir tué une ou deux, il cesse ses attaques à moins que les investigateurs ne veuillent poursuivre le combat. À vous de décider quelle défense peut exister contre les attaques directes d'un dieu aussi effroyable.

Si de puissants investigateurs parviennent à infliger 15 points de dommages ou plus à la forme « humaine » de Nyarlathotep, ce dernier se transforme en un monstre indescriptible, suprêmement hideux, démentiel, qui disparaît promptement (perte de 5/1D100 points de SAN). Les Horreurs Chasseresses s'évanouissent avec lui. L'arche ouvrant sur la salle du trône reste obturée par le roc et les survivants sont coincés à l'intérieur. Deux hommes munis de pics pourraient se tailler un chemin à travers la pierre en 1D3+1 jours, à raison de 12 heures de travail par jour. Le puits pourrait être foré directement dans l'arche ou depuis l'extérieur, au sommet de la pyramide. L'utilisation d'explosifs a toutes les chances de tuer les investigateurs piégés à l'intérieur.



L'expédition Carlyle et les pyramides

Roger Carlyle, Hypathia Masters, Robert Huston et Sir Aubrey Penhew disparaissent dans la Pyramide Inclinée parce qu'ils ont découvert, de la même manière que les investigateurs, le Sanctuaire de Nyarlathotep. À travers la carte hémisphérique, ils sont transportés dans l'Égypte antique, ce qui réjouit tout particulièrement Sir Aubrey. Ils séjournent plusieurs semaines à cette époque. Les trois hommes y acquièrent nombre de puissants sortilèges et sont endoctrinés à l'adoration de Nyarlathotep. Ils apprennent en particulier comment briser les enchantements de garde qui protègent les trois sommets du portail triangulaire. Pendant ce temps, Nyarlathotep use de sa forme humaine pour séduire Hypathia Masters et l'insémine avec la graine d'un enfant qui naîtra le moment venu. Jack Brady (déterminé, loyal et protégé magiquement) est exclu de cette grande aventure ; le dieu n'utilise pas ce genre d'homme.

Le message de Nyarlathotep

Si les investigateurs n'attaquent pas ou cessent d'attaquer quand ils jugent la situation sans espoir, Nyarlathotep daigne leur parler. Il ridiculise leurs présents efforts, leurs vaines tentatives pour défier des dieux incommensurablement plus puissants que de simples mortels. Il leur enjoint de rentrer chez eux et d'attendre l'inévitable avec humilité et reconnaissance. « Regardez donc », dit-il, « quel fut le destin de vos prédécesseurs. » D'un geste de la main, il fait apparaître le camp de l'expédition Carlyle en Afrique. Les porteurs kenyans vont et viennent ; on peut apercevoir les principaux membres de l'expédition. Tout est calme jusqu'à ce que retentissent d'horribles cris. Des dizaines d'Horreurs Chasseresses tombent du ciel, tandis que du sol surgissent des Goules, des Larves Amorphes de Tsathoggua et bien d'autres créatures effrayantes. Le carnage est indescriptible. Aussi illusoire que soit ce spectacle, il coûte 5/1D100 points de SAN aux investigateurs. Tous les Blancs de l'expédition sont mis en pièces et leurs employés africains massacrés.

Le dieu a un sourire méprisant : « Même les braves rencontrent leur destin. Toutes les portes vous sont fermées ; tous vos rêves sont condamnés ; toutes vos luttes sont futiles. » Si les investigateurs ont déjà rencontré Jack Brady ou tout autre membre de l'expédition, ils ont de quoi être déconcertés par cette vision contradictoire. Laissez-les alors ruminer à loisir. Tous les membres de l'expédition ont-ils été tués ? Avons-nous rêvé notre rencontre avec l'un d'eux ?

Nyarlathotep et les Autres Dieux ont-ils ressuscité l'expédition Carlyle pour l'utiliser à des fins insondables ?

Nyarlathotep ment, bien entendu, mais les investigateurs ne peuvent avoir aucune certitude – les tests de Psychologie sont inefficaces dans le cas d'un dieu.

Nyarlathotep offre encore un échantillon de sa puissance. Un autre geste de sa main fait miroiter la carte hémisphérique qui s'évanouit bientôt. À sa place se dresse maintenant une arche et l'Égypte antique s'étend au-delà. L'arche s'ouvre au niveau du sol et seuls quelques pas séparent les investigateurs de l'extérieur. Le paysage ressemble à celui des environs de la pyramide, mais la Pyramide Rouge n'apparaît pas. Le portail dimensionnel donne sur une place de marché. Des artisans s'affairent ; tout paraît réel. Cette manifestation déconcertante coûte 0/1D3 points de SAN.

Si une moitié au moins des investigateurs franchit imprudemment les limites de l'arche, les investigateurs entendent Nyarlathotep rire aux éclats. L'arche commence presque aussitôt à miroiter. Chaque investigateur a une chance de revenir en arrière en réussissant un test de FOR ; si le test est raté, il reste prisonnier de l'Égypte antique.

Quoi qu'il arrive, Nyarlathotep et l'arche disparaissent lentement. La masse de roc qui obstruait l'entrée asymétrique de la salle du trône fait de même et les investigateurs abasourdis peuvent rejoindre en titubant la porte secrète cachée dans le pilier. Une fois que tous l'ont traversée, cette porte disparaît et cesse d'exister. Il leur sera impossible de jamais retourner dans le sanctuaire de Nyarlathotep, et ils peuvent conclure avec raison qu'ils doivent cette entrevue au dieu lui-même ou au destin.

Des explosifs puissants sont capables de détruire la salle du trône. Comptez 1 400 £E de matériel… plus 30 ans de prison pour destruction de monuments historiques.

Si les investigateurs avaient déjà fait échouer la résurrection de Nitocris, Nyarlathotep se montre peut-être moins joueur avec ces agaçants mortels. Il pourrait en tuer un peu plus et rendre les autres fous. Les dieux sont de mauvais perdants.

Addenda & alternative

La salle du trône renferme des renseignements importants et l'apparition dramatique de Nyarlathotep constitue une conclusion appropriée aux longues séances de recherches et déductions. Si les investigateurs négligent la Pyramide Inclinée, fournissez-leur plus d'indices. Après tout, c'est Nyarlathotep lui-même qui cherche à les appâter. Il serait inconvenant qu'un dieu ne parvienne pas à ferrer un aussi menu fretin.

Après cette rencontre, les investigateurs sont hantés par l'image du dieu pendant tout leur séjour en Égypte, un visage entraperçu dans la foule, un reflet dans une vitrine, etc. À vous de décider si des tests de SAN sont nécessaires. Il serait intéressant qu'ils soupçonnent presque chaque Égyptien d'être Nyarlathotep ou un adorateur façonné à son image…

Si les investigateurs se sont attiré les attentions de la Fraternité, la multiplication des tentatives de meurtre devrait les convaincre qu'il est temps de partir. Vous pouvez mettre en scène un dernier épisode de fuite éperdue, quelque chose de court, une petite heure en fin de séance. Le plus simple est peut-être d'infester la ville d'adorateurs ; ils bloquent les voies ferrées et les routes, surveillent les vapeurs qui descendent vers le delta. Le groupe sera contraint de s'enfuir vers le sud avant de traverser le désert en caravane vers un port imaginaire de la côte orientale. Une fois sur la mer Rouge, le groupe pourra choisir d'embarquer pour le nord ou le sud suivant ses fonds et décisions stratégiques.

Pendant ce dernier épisode, aucune attaque d'envergure n'est nécessaire contre nos investigateurs aux abois. Mais, cela va sans dire, toute témérité ou négligence doit être sanctionnée avec réalisme.

Alternative pour éviter un éventuel carnage

Cette rencontre est particulièrement importante. Aussi, nous ne pouvons qu'encourager son adaptation aux attentes des investigateurs (et du Gardien !).

Voici quelques pistes :

- Le Dieu, LE Dieu, intervient uniquement pour les mettre en garde en leur assénant un gros mensonge.
- Nyarlathotep apparaît après un laps de temps qui doit être beaucoup plus court pour éviter à des investigateurs excités de la gâchette de mitrailler de-ci de-là vers le plafond de la salle, voire d'éteindre les vasques pour que rien n'arrive.
- Il leur dévoile sans doute une quantité de choses qu'ils ignorent (comme par exemple les destinations prochaines).
- Il peut tuer tout le monde suite au choix, pas nécessairement stupide, que ferait le groupe d'aller en Égypte ancienne, pensant pouvoir en revenir.

Pour ajouter à cela, l'Égypte est la patrie du Pharaon Noir. Il serait donc intéressant de distiller tout au long du chapitre la présence en filigrane de la déité, qui doit certainement observer en spectateur ce que font les investigateurs :

- Au coin d'une rue, dans une échoppe, dans le musée, ce gardien près du sarcophage ne regardait-il pas avec insistance dans la direction d'un investigateur en particulier ? Tiens, maintenant que vous êtes dehors, n'était-il pas habillé à la mode de l'Égypte ancienne ?
- Ce commerçant ne vient pas de vous indiquer la rue du Sombre Pharaon ? Ah, non, c'était la rue du Pharaon, pardon !
- Pendant une visite de tombes ou de lieux de fouilles, pourquoi ne pas faire apparaître, à un angle, une ombre allongée dont la forme ressemble vaguement à la coiffe d'un pharaon ?
- Les cauchemars peuvent aussi devenir fréquents.

Ainsi, à vous de voir. Cette scène offre une multitude d'aboutissements différents que vous pourrez adapter tout à loisir. À vous de décider si vos investigateurs en ont réellement besoin pour leur faire peur et/ou les remettre sur les rails.

« Pourquoi Monsieur N. ne tue pas simplement les investigateurs dans le sanctuaire ? »

Nyarlathotep est un dieu capricieux qui a pour principal divertissement de créer désordre et chaos. Il ne pense pas comme nous autres humains, ou alors en concentrant nos pires travers. Tel un chat qui trouve encore amusant de faire croire à la souris qu'elle peut en réchapper, il dévoile ses plans (en mêlant le vrai et le faux) aux investigateurs afin de les décontenancer, voir comment ces pathétiques créatures peuvent échouer dans leurs tentatives, vaines par nature, d'oser tutoyer les pensées d'un dieu.

Cela l'amuse, mais s'ils se montrent trop stupides, il s'en débarrassera d'une pichenette sans états d'âmes, dont il est de toute façon exempt.

Mais il existe d'autres options envisageables :

- À ce stade de la campagne, le dieu n'est pas au meilleur de sa forme. Il peut s'incarner mais préfère envoyer ses avatars. S'il intervient ici, c'est parce qu'il est joueur : il se présente aux investigateurs sous sa « vraie » forme, potentiellement « mortelle ». Il n'en laisse bien sûr rien paraître, mais s'il leur dévoile ses plans c'est principalement pour les narguer et éventuellement se débarrasser de quelque surplus humain, via le piège de l'image de l'Égypte ancienne. Jouez-le alors confiant mais pressé d'en finir si on commence à lui répondre. Au fond, il ne peut même pas concevoir que de si faibles créatures puissent le défier…
- Théâtral, le dieu a choisi sa forme humaine pour apparaître dans ce lieu d'inspiration pharaonique. Ce n'est pas son incarnation la plus puissante. Alors, face à des investigateurs peut-être armés, voire aux comportements erratiques (pour cause de SAN défaillante), il préfère les narguer plutôt que les affronter.



Pistes secondaires

Le Bulletin du Caire

Le Bulletin du Caire est un hebdomadaire de langue anglaise, dirigé par un journaliste anglophile, Nigel Wassif. Ses bureaux sont situés – heureux hasard – sur la même place que l'hôtel des investigateurs et ses archives renferment tous les renseignements nécessaires sur l'itinéraire égyptien de l'expédition Carlyle.

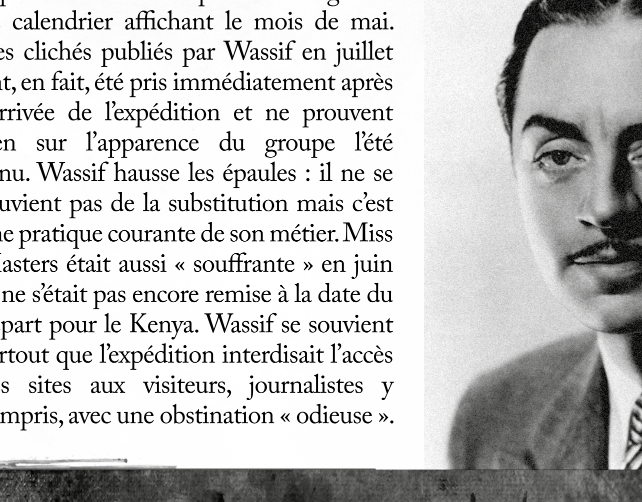
Les archives du Bulletin du Caire

Toutes les informations contenues dans le Bulletin peuvent également être trouvées dans tous les journaux cairotes dignes de ce nom.

Le plus intéressant des documents publiés par le Bulletin est une photographie montrant Sir Aubrey, Roger Carlyle, Hypathia Masters et le Dr Robert Huston. Ils quittent un dîner donné en leur honneur au Turf Club, deux jours après leur arrivée au Caire. Carlyle est blond, séduisant. Huston, plus basané et grassouillet, arbore un sourire inquiet. Sir Aubrey est un homme grand, distingué, aux cheveux blancs. Hypathia Masters est blonde, superbement habillée. Un homme vêtu d'un smoking un peu étroit se tient à l'arrière-plan : Jack Brady, sans doute, mais le journal ne mentionne pas les simples employés.

Les bribes de renseignements glanés à la rubrique mondaine, culturelle ou faits divers content la même histoire. L'expédition arrive au Caire en 1919 pour effectuer divers relevés et fouilles. L'objectif avoué est la IIIe dynastie, une période obscure. Après des recherches à Gizeh, le travail se poursuit à Saqqarah puis Dhashûr. Les fouilles réalisées ne correspondent à aucun site connu de la IIIe dynastie et l'on s'interroge sur d'éventuels buts secrets de l'expédition. Le Pharaon Noir est mentionné à plusieurs reprises. Par la suite, une rumeur persistante prête à l'expédition une découverte extraordinaire.

En juillet 1919, l'expédition s'embarque pour Mombasa pour, paraît-il, quelques mois de vacances. Juste avant ce départ soudain, divers rapports indiquent que Roger Carlyle est malade. Le porte-parole de l'expédition, Sir Aubrey, explique que Carlyle souffre de la chaleur et que l'imminente crue du Nil va recouvrir un site important pendant plusieurs mois. Divers clichés montrent Hypathia Masters et son appareil photographique (« Miss Masters prépare un safari-photo au Kenya »). Une réussite majeure de Trouver Objet Caché signale la présence en arrière-plan d'un fragment de calendrier affichant le mois de mai. Les clichés publiés par Wassif en juillet ont, en fait, été pris immédiatement après l'arrivée de l'expédition et ne prouvent rien sur l'apparence du groupe l'été venu. Wassif hausse les épaules : il ne se souvient pas de la substitution mais c'est une pratique courante de son métier. Miss Masters était aussi « souffrante » en juin et ne s'était pas encore remise à la date du départ pour le Kenya. Wassif se souvient surtout que l'expédition interdisait l'accès des sites aux visiteurs, journalistes y compris, avec une obstination « odieuse ».



Nigel Wassif

(Allié) - Propriétaire du Bulletin du Caire et agent du Roi d'Angleterre, *46 ans*

Nigel Wassif est un quadragénaire, bien nourri, avec des cheveux gominés et une moustache comme un trait de crayon. Ses costumes sont bien coupés et sans fantaisie. Toujours tiré à quatre épingles, c'est un observateur vigilant des interactions mondaines. D'une certaine manière, il est relativement obtus et inattentif et ses articles s'en ressentent mais ses comptes rendus de bals et soirées sont rigoureux. Wassif peut jouer le même rôle que Mickey Mahoney à Londres. Mais contrairement au cynique et impétueux Mickey qui ne fait rien pour cacher son manque d'éducation, Nigel veille obséquieusement au bon goût du Bulletin, accordant tous ses soins à la colonne mondaine. C'est le fils illégitime d'une grande dame égyptienne morte en lui donnant le jour. Il pense que son père était un aristocrate anglais. Il laisse même entendre qu'il est de sang royal sans jamais clairement revendiquer la chose. Nombre de Cairotes influents n'en doutent pas, convaincus par l'absolue certitude qui l'anime.

Nigel fréquente depuis longtemps l'aristocratie et la classe dirigeante égyptiennes. Son anglais et français excellents, ses manières affables et sa discrétion indiscutable lui ont ouvert les portes de tous les cercles étrangers de la capitale. Seul un fonctionnaire anglais en Égypte sait qu'il travaille pour les services de renseignements du roi George V. Si la visite des investigateurs au Bulletin est un modèle de courtoisie et d'intelligence, Wassif les mentionne peut-être dans un rapport de routine. S'ils se montrent impolis, hâbleurs ou rustres, il n'en parle pas et les investigateurs perdent l'occasion d'une alliance de valeur.

Caractéristiques

FOR	55
DEX	55
POU	75
CON	65
APP	65
EDU	60
TAI	65
INT	75

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé mentale : 75
Points de magie : 15

Combat :

- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
  1D3 points de dégâts
  Maillet de polo *1D6 points de dégâts*

Compétences :

Arts et métiers	
(polo)	40 % (20/8)
(rumeurs)	80 % (40/16)
(tennis)	35 % (17/7)
Bibliothèque	35 % (17/7)
Conduite	30 % (15/6)
Crédit	95 % (47/19)
Équitation	50 % (25/10)
Observer avec classe et aider avec dignité	80 % (40/16)
Persuasion	50 % (25/10)
Psychologie	25 % (12/5)
Trouver Objet Caché	35 % (17/7)

Langues :

Anglais	80 % (40/16)
Arabe	70 % (35/14)
Français	65 % (32/13)

Il se rappelle aussi que les principaux membres de l'expédition ont dîné plusieurs fois avec Omar Shakti, un riche planteur de coton. Wassif déteste ce personnage à la réputation déplaisante. Il n'en informe pas des étrangers, mais il sait que Shakti est lié à la Fraternité du Pharaon Noir, une organisation qui lui fait peur et qui fait honte à l'Égypte. Si les investigateurs deviennent des amis sûrs, il partage peut-être son secret.

Wassif ajoute en passant qu'un autre groupe financé par la Fondation Penhew se trouve en Égypte. L'expédition Clive conduit des fouilles à Gizeh ; elle a récemment découvert la momie d'une inconnue dans une chambre secrète de la plus petite des trois Grandes Pyramides. Plusieurs autorités en la matière ont supposé qu'il pouvait s'agir de la Reine Nitocris, une mystérieuse personnalité de la VIe dynastie. Avant même les premières analyses ou l'enlèvement des bandelettes, le sarcophage et son contenu ont disparu, à la stupéfaction générale. La police, malgré un travail considérable, n'a aucune piste. Le site était bien surveillé et la chambre secrète n'était accessible que par un unique passage.

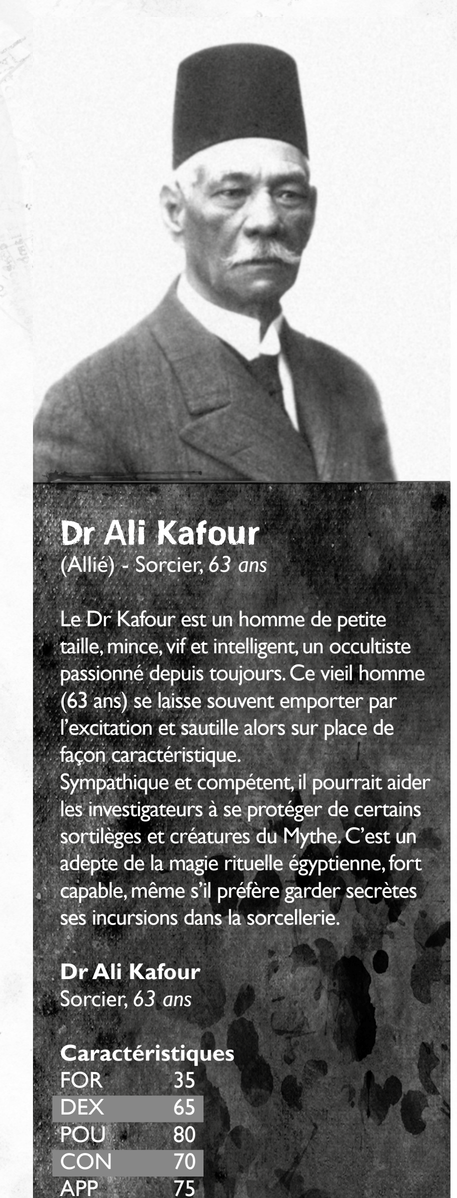
Wassif est susceptible d'aider des investigateurs respectables de diverses manières, notamment en leur trouvant un guide de confiance. Lui, ou le guide, peut les aider à dénicher Najir ou Loret. Il est prêt à payer quelques piastres pour des articles fournis par les investigateurs (pas vraiment assez pour vivre et il refuse tout ce qui est trop scandaleux ou discutable). Interrogé sur les bibliothèques, facilités de recherches, etc., il leur conseille l'excellent Musée Égyptien et leur recommande une de ses connaissances, le Dr Ali Kafour, un homme capable de les guider à travers les écueils administratifs, d'accélérer l'obtention des permis ou d'aplanir diverses difficultés avec la police.

Le Musée Égyptien

Même si les investigateurs négligent d'une manière ou d'une autre le Bulletin du Caire, le Musée Égyptien reste la source d'informations la plus évidente et la plus ordonnée sur le Mythe en Égypte. Ils y rencontrent le Dr Ali Kafour par hasard ou après un harassant marathon bureaucratique.

Le Musée possède une vaste collection de documents occultes égyptiens, généralement des papyrus couverts de hiéroglyphes. Il détient aussi un exemplaire complet de l'Al-Azif (le Necronomicon) dans la version arabe d'Abdul al-Hazred. Le Dr Kafour, l'expert en occultisme du musée, gère donc cette collection. Des questions sur l'expédition Carlyle ou le Pharaon Noir attisent son intérêt. Si les investigateurs cachent leurs intentions sous le couvert de recherches anodines, le bon docteur s'excuse auprès d'eux, il est très occupé.

Le noyau de la collection occulte est entreposé dans une série de chambres fortes souterraines aux épaisses parois d'acier (afin de protéger les documents des crues du Nil tout proche). Les murs de ces chambres ont une FOR homogène de 100 ; les portes ont une FOR de 130 et sont fermées par d'excellents verrous à combinaison conçus et usinés à Munich. Le Dr Kafour a mémorisé les combinaisons ; un exemplaire de celles-ci est conservé dans les bureaux ultra-protégés de la München Geldschrankenfabrik ; un autre repose dans une enveloppe cachetée placée dans le coffre personnel (FOR 50) du directeur des antiquités, au premier étage du Musée. À l'insu de tous, le Dr Kafour a protégé la totalité de la collection par un rituel de protection égyptien de force (POU 16).



Dr Ali Kafour

(Allié) - Sorcier, *63 ans*

Le Dr Kafour est un homme de petite taille, mince, vif et intelligent, un occultiste passionné depuis toujours. Ce vieil homme (63 ans) se laisse souvent emporter par l'excitation et sautille alors sur place de façon caractéristique.
Sympathique et compétent, il pourrait aider les investigateurs à se protéger de certains sortilèges et créatures du Mythe. C'est un adepte de la magie rituelle égyptienne, fort capable, même s'il préfère garder secrètes ses incursions dans la sorcellerie.

Dr Ali Kafour
Sorcier, *63 ans*

Caractéristiques

FOR	35
DEX	65
POU	80
CON	70
APP	75
EDU	90
TAI	60
INT	90

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé mentale : 70
Points de magie : 16

Combat :
• Esquive 32 % (16/6)

Compétences :

Anthropologie	35 % (17/7)
Archéologie	95 % (47/19)
Bibliothèque	95 % (47/19)
Crédit	75 % (37/15)
Discrétion	40 % (20/8)
Histoire	95 % (47/19)
Mythe de Cthulhu	15 % (7/3)
Occultisme	80 % (40/16)
Persuasion	60 % (30/12)
Psychologie	50 % (25/10)
S'enthousiasmer pour des sujets historiques	85 % (42/17)
Science	
(astronomie)	40 % (20/8)
(géologie)	25 % (12/5)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Langues :

Anglais	65 % (32/13)
Arabe	0 % (45/18)
Copte	25 % (12/5)
Égyptien démotique	65 % (32/13)
Français	80 % (40/16)
Grec	40 % (20/8)
Hébreu	60 % (30/12)
Hiéroglyphes égyptiens	90 % (45/18)
Latin	40 % (20/8)

Sortilèges :
Chant de Thoth, *Voix de Râ* (voir encadré sortilèges p. 85). Tous ces sortilèges appartiennent à la magie rituelle égyptienne et nécessitent une cérémonie et divers composants spécifiques. Vous pouvez en ajouter d'autres si vous le désirez.

Même si le Dr Kafour autorise un examen de la collection, les investigateurs doivent encore être capables de déchiffrer les hiéroglyphes et les écritures hiératiques de diverses écoles et dynasties, ainsi que l'égyptien démotique, le copte, l'arabe, le grec, le latin, l'araméen et l'hébreu. S'ils ont réussi à susciter sa curiosité, le Dr Kafour se charge d'une partie des recherches.

Les renseignements apportés par Kafour

L'expédition Carlyle

Le Dr Kafour est persuadé que l'expédition Carlyle a découvert quelque chose sur le Pharaon Noir, qu'elle a mis à jour un secret qui, d'une manière ou d'une autre, est à l'origine du massacre kenyan. Sir Aubrey étudiait depuis longtemps le Pharaon Noir, et le Dr Kafour et lui avaient discuté du sujet à diverses reprises et échangé certains renseignements.

Lors de son dernier passage en Égypte, Sir Aubrey n'a pas cherché à voir Kafour. Celui-ci a bien pris l'initiative d'une petite visite sur le site de Dhashûr, mais Sir Aubrey s'est débarrassé de lui sans ménagement. Il avait changé, se souvient le docteur : il paraissait plus jeune et plus renfermé, à la fois distant et étrangement cruel.

Le Pharaon Noir dans l'Histoire

À la fin de la IIIe dynastie, un certain Nephren-Ka arrive en Égypte. Puissant sorcier, il sème d'un claquement de doigts mort et folie sur ses ennemis. Les histoires prétendent qu'il vient d'une antique cité des déserts arabes, Irem, la Cité des Piliers. L'endroit est mentionné dans l'Al-Azif et redouté de tous ceux qui en ont connaissance.

Nephren-Ka restaure le culte d'un dieu antique et abominable, le Pharaon Noir. Rapidement, Nephren-Ka et le dieu se confondent dans les esprits et le sorcier passe à la postérité sous le nom de Pharaon Noir. Nul ne peut maintenant faire la part de la légende et de l'Histoire.

Pendant de nombreuses années, le Pharaon Noir et les successeurs de Djéser, les pharaons de la IIIe dynastie, s'affrontent pour le contrôle du pays, mais le pouvoir du Pharaon Noir est tel que ses adversaires disparaissent sans laisser vraiment de traces. Entre-temps, Nephren-Ka règne sur le Nil et ses peuples jusqu'à l'apparition de Snéfrou, le fondateur de la IVe dynastie. Celui-ci, aidé de la déesse Isis, réduit à néant les maléfices du sorcier et exécute Nephren-Ka.

Une pyramide est pourtant construite pour accueillir la dépouille du sorcier ; Kafour suppose qu'elle vise à protéger l'Égypte des résidus de puissances magiques encore liés au cadavre. Mais cette première pyramide s'effondre alors que Snéfrou en fait déjà construire une seconde. La Pyramide Effondrée se trouve à Meïdoum ; la seconde est la Pyramide Inclinée de Dhashûr. Certains documents laissent entendre que le cadavre de Nephren-Ka a été retiré de la pyramide de Meïdoum et placé dans la Pyramide Inclinée, mais l'exploration des lieux n'a rien pu confirmer. La Pyramide Rouge de Dhashûr est aussi attribuée à Snéfrou ; on affirme qu'elle protège Dhashûr d'un éventuel retour de Nephren-Ka d'entre les morts.

Après sa victoire, Snéfrou ordonne la destruction de toutes les traces du règne du Pharaon Noir, mais ses adorateurs continuent de comploter pour son retour. Ils finiront par être repoussés vers le sud, hors d'Égypte, jusque dans les monstrueux marais au-delà du Soudan.

Sous la VIe dynastie, la cruelle Reine Nitocris se serait alliée à un nouveau culte du Pharaon Noir. Les preuves sont bien indirectes, mais le Dr Kafour pense que c'est exact. Il mentionne en passant que le Pharaon Noir était quelquefois appelé Nyarlathotep. Si les investigateurs ignoraient la chose, cette information peut leur causer un choc susceptible de justifier une perte de 0/1D3 points de SAN.

Les légendes du Pharaon Noir

Selon certains, il appartient à un panthéon de dieux abominables plus anciens que les dieux égyptiens. Ces anciens dieux étaient absolument inhumains, des incarnations du chaos et de la folie.

- Nephren-Ka aurait possédé une énorme bête dont le Sphinx de Gizeh n'est qu'une réplique inexacte et plus petite.
- La voix de Nephren-Ka était, dit-on, emportée à travers le pays par un vent noir qui semait la mort là où il le voulait.
- Une prophétie laisse entendre que le Pharaon Noir resurgira « doigts et orteils après le Grand Bienfaiteur », ce que beaucoup traduisent par « vingt siècles après Jésus-Christ ». Un nouvel âge commencera alors, qui verra la fin de la domination humaine sur Terre et apportera liberté et vérité totales aux adeptes du Pharaon Noir.
- Des adorateurs inhumains, malgré leur silhouette humanoïde, auraient alors vécu dans les profondeurs du désert, attaquant à l'occasion les voyageurs.
- Le Grand Sphinx de Gizeh aurait joué un rôle majeur dans les rites abominables conduits par Nitocris.

Ce que croit le Dr Kafour

Il est d'avis que le Pharaon Noir et Nephren-Ka ont existé, tout comme existe le panthéon auquel le premier appartenait. Il appelle ces entités les Dieux Très Anciens, qu'il dit gouvernés par un Sultan Démon nommé Azathoth. Le Dr Kafour a vu des serviteurs de ces dieux dans le désert, et il l sait de source sûre que le culte du Pharaon Noir existe dans l'Égypte moderne, même s'il ignore tout de son organisation, de ses chefs ou de ses activités. Il subodore que ce culte se développe aussi dans d'autres régions d'Afrique. Il a entendu parler, par exemple, du Culte de la Langue Sanglante au Kenya. Son dieu monstrueux ne serait qu'un avatar du Pharaon Noir.

La Reine Nitocris

La momie non-identifiée récemment volée à l'expédition Clive à Gizeh était assurément celle de cette belle reine malfaisante. Elle avait été emmurée vive, mais aucune trace d'elle n'avait jamais été retrouvée jusqu'à ce que l'expédition Clive découvre cette chambre secrète de la plus petite des Grandes Pyramides. Kafour ne sait ni pourquoi ni comment elle a été dérobée, mais il pense que ce vol est peut-être lié à la prophétie annonçant le retour du Pharaon Noir.

La Fondation Penhew

Il a toujours eu beaucoup de respect pour Sir Aubrey, le directeur Edward Gavigan et les travaux de cette institution. Cependant, depuis la mort de Sir Aubrey, la Fondation a organisé une dizaine d'expéditions en Égypte, ce qui s'est traduit par au moins vingt morts, de nombreuses disparitions, plusieurs suicides et un cas de démence certifiée. Elles suivaient, pour la plupart, l'exemple donné par l'expédition Carlyle : paranoïa, culte du secret, fouilles erratiques et incidents étranges.

Al-Azif

Le Necronomicon arabe du Musée renferme l'essentiel des informations divulguées par Kafour sur le Pharaon Noir. Il contient bien plus encore, mais sa lecture représente un danger pour la vie comme la santé mentale. Kafour ne laissera pas facilement quelqu'un se plonger dans la lecture d'un tel ouvrage.

Fausse piste : Le chat noir

Où des recherches sur l'expédition Clive amènent les investigateurs à découvrir un autre pouvoir et à déduire que bonté et respect constituent toujours la meilleure des politiques.

En se renseignant sur l'expédition Clive, les investigateurs apprennent rapidement qu'un de ses membres a été congédié un mois après son arrivée en Égypte. Le Dr Ali Kafour ou le journaliste Nigel Wassif a entendu parler de cet archéologue néerlandais, Janwillem Vanheuvelen, renvoyé par le Dr Henry Clive pour incompétence et alcoolisme. Wassif sait que Vanheuvelen n'a pas les moyens de rentrer en Europe et qu'il réside toujours quelque part au Caire. Vanheuvelen a connu l'expédition Clive de l'intérieur et lui garde certainement rancœur. Peut-on rêver meilleur informateur ?

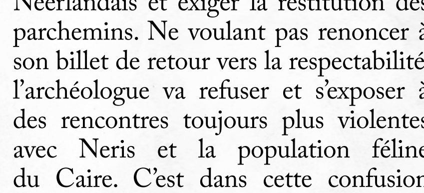
Informations réservées au Gardien

Malheureusement, Vanheuvelen a plus d'ennuis que d'informations. Renvoyé de l'expédition, livré à lui-même au Caire, cet individu ambitieux mais incompétent a tenté pendant des mois de s'intégrer à une autre expédition ou d'en organiser une, en vain. Il y a deux semaines, il a essayé de se réconcilier avec son équipe d'origine. Martin Winfield, étonnamment serviable, a signalé au malheureux Néerlandais un temple oublié dans les ruelles du Vieux Caire. Là, Vanheuvelen devait trouver le sujet d'étude, celui qui lui aurait fait regagner les bonnes grâces de Clive et rapporté la célébrité. Winfield s'en serait bien chargé en personne mais les fouilles de Memphis l'occupaient déjà à plein temps, disait-il.

Vanheuvelen s'est donc enfoncé dans les ruelles étroites et tortueuses, dans les sombres passages du Vieux Caire. Après une infinité de détours, il a fini par atteindre une petite salle obscure sous la cité. Un feu brûlait dans un petit brasero, devant l'antique statue d'obsidienne d'un superbe chat. Plusieurs chats observaient la scène, tapis dans l'ombre. Vanheuvelen avait examiné la statue et s'apprêtait à la considérer comme le plus intéressant de ses échecs lorsqu'il découvrit un compartiment secret dans le socle. La cachette contenait plusieurs papyrus d'un âge impossible, couverts de hiéroglyphes, *les Rites noirs*. Personne n'était là pour le voir s'emparer des rouleaux. Ils ne manqueraient peut-être à personne.

Consacré à la déesse-chat Bast, le petit temple était principalement fréquenté par la population féline de la ville. Les humains ne vénèrent pas cette déesse de façon formelle, mais lui apportent des offrandes dans les moments difficiles. Une prêtrise très exclusive s'est maintenue au fil des siècles, peut-être un ou deux individus par génération. Au Caire, la prêtresse est une créature d'une impossible beauté et puissance, Neris. Capable de prendre la forme d'une jeune femme ou d'une panthère noire, elle cherche à récupérer les parchemins par tous les moyens.

Vanheuvelen a passé cette dernière semaine à déchiffrer les papyrus. Entre deux beuveries, il a découvert qu'ils sont l'œuvre de Luveh-Keraph, un prêtre de Bast de la XIIIe dynastie. Il est aussi la victime d'un curieux fléau : où qu'il aille, des chats sont là. Ils le surveillent, le suivent et se hérissent à son approche. Vanheuvelen s'est même fait méchamment griffer une ou deux fois.



Dans les jours suivants, Neris, la prêtresse de Bast, va personnellement contacter le Néerlandais et exiger la restitution des parchemins. Ne voulant pas renoncer à son billet de retour vers la respectabilité, l'archéologue va refuser et s'exposer à des rencontres toujours plus violentes avec Neris et la population féline du Caire. C'est dans cette confusion qu'interviennent les investigateurs.

Janwillen Vanheuvelen

Les investigateurs ont quelques difficultés à remonter la piste de l'archéologue néerlandais. Wassif ou Kafour devraient pouvoir le localiser



en un jour ou deux. S'ils le cherchent par eux-mêmes, ils vont devoir y passer plusieurs jours, voire une semaine. Les membres de l'expédition Clive ignorent où se trouve leur ancien compagnon ou prétendent ne pas savoir.

Vanheuvelen vit dans la rue des Mites, dans un des quartiers les plus pauvres du Vieux Caire. Il habite une pièce crasseuse derrière l'échoppe d'un tailleur et en est réduit à faire des courses pour son logeur afin de payer son gîte et son couvert. Quand les investigateurs se présentent à la boutique, le vieux tailleur chasse plusieurs chats avec un balai, tout en jurant en arabe.

La minuscule chambre du Néerlandais ne contient qu'un lit, une table grossière et une chaise, quelques livres anodins sur l'archéologie égyptienne, une lampe à huile et deux bougies plantées sur des bouteilles de vin. Les papyrus des Rites noirs sont enveloppés dans de la toile et cachés dans un trou creusé sous le lit.

L'homme se montre heureux de rencontrer d'autres Européens, surtout s'ils lui offrent une bouteille ou quelques pièces. Interrogé sur l'expédition Clive, il déballe tout ce qu'il sait, tant qu'on lui paie à boire et à manger.

Ce qu'il sait

Vanheuvelen a intégré l'expédition Clive dès l'arrivée de celle-ci au Caire. Il a participé à tout le travail sur Gizeh et se trouvait sur place quand la momie « non-identifiée » (Nitocris) a été découverte. Il relate la mystérieuse disparition nocturne de la momie et de ses gardiens (cf. Le récit de Clive, p. 55). D'après Vanheuvelen, les parchemins de la tombe étaient en bon état et parfaitement lisibles, ce qui contredit la version de Henry Clive. Le Néerlandais croit qu'il s'agissait bien de Nitocris, une reine dont il ne sait presque rien. Il affirme que son renvoi soudain, juste avant le départ de l'équipe pour Memphis, consistait surtout en une mesure économique.

Vanheuvelen n'a pas grand-chose à dire sur les membres de l'expédition, si ce n'est des éloges. Il reproche un peu au Dr Clive son renvoi, mais admet que son alcoolisme y est pour beaucoup. Il éprouve de la reconnaissance pour Martin Winfield qui l'a aidé à trouver les papyrus des Rites noirs. Il apprécie beaucoup Johannes Sprech, dont il respecte la maîtrise des hiéroglyphes, et il garde enfin un bon souvenir d'Agatha Broadmoor et de James Gardner, même s'il juge leurs théories sur l'Égypte occulte tirées par les cheveux.

Un chat se glisse dans la pièce et l'archéologue s'interrompt pour lui lancer une cuillère. L'animal, effrayé, détale à l'extérieur.

Ragaillardi par l'alcool, le Néerlandais parle de la découverte qui doit le rendre riche et célèbre. Dans un minuscule temple perdu, il a mis la main sur des rouleaux de papyrus détaillant d'antiques rituels égyptiens. Il affirme qu'ils datent au moins de la XIIIe dynastie. Leur traduction est en cours et, dans quelques jours, il en aura fini. Si on insiste ou qu'on le laisse boire davantage, il montre éventuellement son travail, une version néerlandaise des Rites noirs de Luveh-Keraph.

Les Rites noirs

S'il fait confiance aux investigateurs, Vanheuvelen leur présente sa traduction de l'antique traité. Malgré des différences certaines, le néerlandais dérive du haut allemand et la compétence Langue : allemand peut s'y appliquer. L'archéologue ne montre pas les documents originaux, précisant simplement qu'ils sont en lieu sûr. Il affirme avoir découvert les parchemins dans un temple oublié sous les rues du Caire. Il ne veut toutefois pas dévoiler ce temple avant d'avoir fini son travail et étudié le site plus complètement.

La version de Vanheuvelen compte de nombreuses erreurs. L'archéologue a traduit une première moitié du document qui traite surtout du culte de Bast. Il a également traduit au hasard quelques passages sur Sebek,

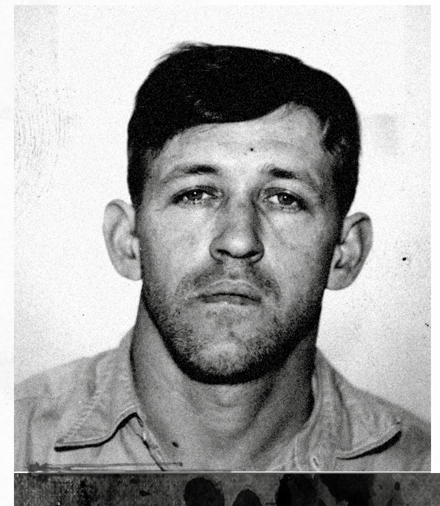
Voix de Râ

Coût : 5 points de magie ; 1 point de santé mentale
Temps d'incantation : deux heures
Ce sortilège augmente temporairement l'APP de 1D10 × 5 points et ajoute 20 % aux compétences dans lesquelles cette caractéristique peut influer : **Baratin, Crédit, Négociation, Persuasion**, etc. (au Gardien de décider de la durée réelle de ce sortilège). Le rituel requiert de brûler diverses herbes.

mais il croit à tort qu'ils concernent Apep, l'un des serpents maléfiques de la mythologie égyptienne désireux d'empêcher le bateau du dieu-soleil Râ de s'élever chaque matin.

À ce stade, cette version incomplète a les caractéristiques décrites dans l'encart ci-contre.

Le Néerlandais a besoin d'une semaine pour rédiger une version anglaise, mais il peut, avec difficulté, en faire un résumé oral en quatre heures, ce qui permet aux investigateurs de se faire une idée du contenu. Sa traduction en néerlandais ne sera pas terminée avant un mois.



Les chats : la onzième plaie d'Égypte

Depuis qu'il a découvert les parchemins, Vanheuvelen est victime d'une étrange « malédiction » : il est suivi et surveillé en permanence par des chats de toutes races et tailles. Où qu'il aille, les chats sont là. Au cours des deux derniers jours, il a remarqué quelqu'un d'autre dans son sillage, une jeune et belle Arabe, Neris, la prêtresse de Bast. Le Néerlandais n'a pas encore fait le lien entre le vol des papyrus et la présence des chats, mais les investigateurs lui suggéreront peut-être cette simple déduction. Les chats cherchent à venger le pillage du temple de Bast. Neris veut récupérer les parchemins.

Janwillem Vanheuvelen

(Allié) - Archéologue malheureux et alcoolique, *39 ans*

Janwillen Vanheuvelen est de taille moyenne, un peu enveloppé et bouffi par l'alcool. Il a 39 ans, est constamment mal rasé et porte une paire de lunettes minuscules. Ses habits sont rarement lavés ; lui et sa chambre sentent la sueur. Vanheuvelen est nerveux et émotif ; c'est un ambitieux qui manque de bon sens. Son problème d'alcoolisme n'est qu'intermittent : quand il a de l'argent, il boit, et quand il boit, il boit encore et encore, jusqu'à être à sec. Il parle couramment l'anglais avec un léger accent néerlandais et baragouine un peu l'arabe. Vanheuvelen est tout au plus un archéologue médiocre. Il ne possède aucun diplôme, ses connaissances ont été acquises sur le terrain au cours de plusieurs expéditions dans ce pays. Il connaît maintenant assez bien les hiéroglyphes égyptiens. Avant que les investigateurs ne le rencontrent, il a réussi à se mettre dans les pires ennuis possibles depuis qu'il s'est retrouvé piégé au Caire.

Caractéristiques

FOR	55
DEX	60
POU	65
CON	55
APP	60
EDU	85
TAI	70
INT	70

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 51
Points de magie : 13

Combat :

• Esquive	30 % (15/6)

Il boit beaucoup trop pour se battre…

Compétences :

Anthropologie	30 % (15/6)
Archéologie	45 % (22/9)
Baratiner pour se faire offrir à boire	65 % (32/13)
Équitation (chameau)	25 % (12/5)

Langues :

Allemand	70 % (35/14)
Anglais	45 % (22/9)
Arabe	35 % (17/7)
Hiéroglyphes égyptiens	40 % (20/8)
Néerlandais	85 % (42/17)

Dans les heures qui suivent l'entretien des investigateurs avec Vanheuvelen, le harcèlement des chats s'intensifie visiblement. À chaque fois que les investigateurs rencontrent le Néerlandais, ils remarquent, sur des réussites de Trouver Objet Caché, un nombre croissant d'observateurs félins, et perdent 0/1D3-1 points de SAN. Tâchez de mettre en scène plusieurs de ces rencontres. Une fois cette présence repérée, ils se sentent éventuellement visés : chats dans leurs chambres d'hôtel, mystérieuses cavalcades dans leur sillage, matous dans les taxis, les toilettes, etc. Maintenez les pertes de SAN à 0/1D3-1 points. Les félins semblent mettre une intelligence surnaturelle au service de leur chasse implacable : leur regard fixe et omniprésent pèse lourdement sur les nerfs des investigateurs.

Si un chat est tué ou blessé par Vanheuvelen ou un des investigateurs, ses congénères commencent à s'attrouper. Leurs attaques furtives coïncident toujours avec un impact dramatique maximum. Même si les chats sont bien traités, Vanheuvelen n'échappe pas à quelques furieux coups de griffes.

Peu après ce premier sang, la belle prêtresse de Bast contacte l'archéologue. La présence des investigateurs n'est pas indispensable, mais ils devront apprendre la chose. Neris est une femme mince et douce, à la fois sensuelle et distante. Son attitude envers l'étranger débraillé semble d'abord amicale, voire aguichante. Mais elle exhorte très vite Vanheuvelen à rendre ce qu'il a dérobé. Dès lors, la réserve de cette beauté aux yeux noirs paraît menaçante. C'est ce vol blasphématoire qui a valu la malédiction des chats, prévient-elle, et la colère de la déesse suivra bientôt. Vanheuvelen refuse et elle s'en va, sans cacher sa colère. Poursuivie ou menacée, elle s'échappe avec une grâce et une aisance toutes félines. Elle bondit périlleusement de toit en toit (voir les règles de poursuite p.120 du Manuel du Gardien). Si elle a été attaquée, elle revient plus tard sous forme de panthère et se venge de son assaillant.

Une ou deux nuits après cette rencontre, Vanheuvelen et/ou les investigateurs reçoivent la visite de la panthère noire. Elle guette d'un toit voisin, grogne dans une ruelle ou lacère leurs lits. Sa première apparition coûte 0/1D4 points de SAN. Elle ne combat que pour se défendre ou donne un ou deux coups de griffes d'avertissement avant de disparaître dans la nuit.

La panthère attaquée riposte à coups de griffes jusqu'à ce qu'elle perde la moitié de ses points de vie, puis elle s'enfuit. Si elle a été blessée, Neris apparaît à la rencontre suivante complètement guérie, par la grâce de Bast sa protectrice.

Les Rites noirs de Luveh-Keraph

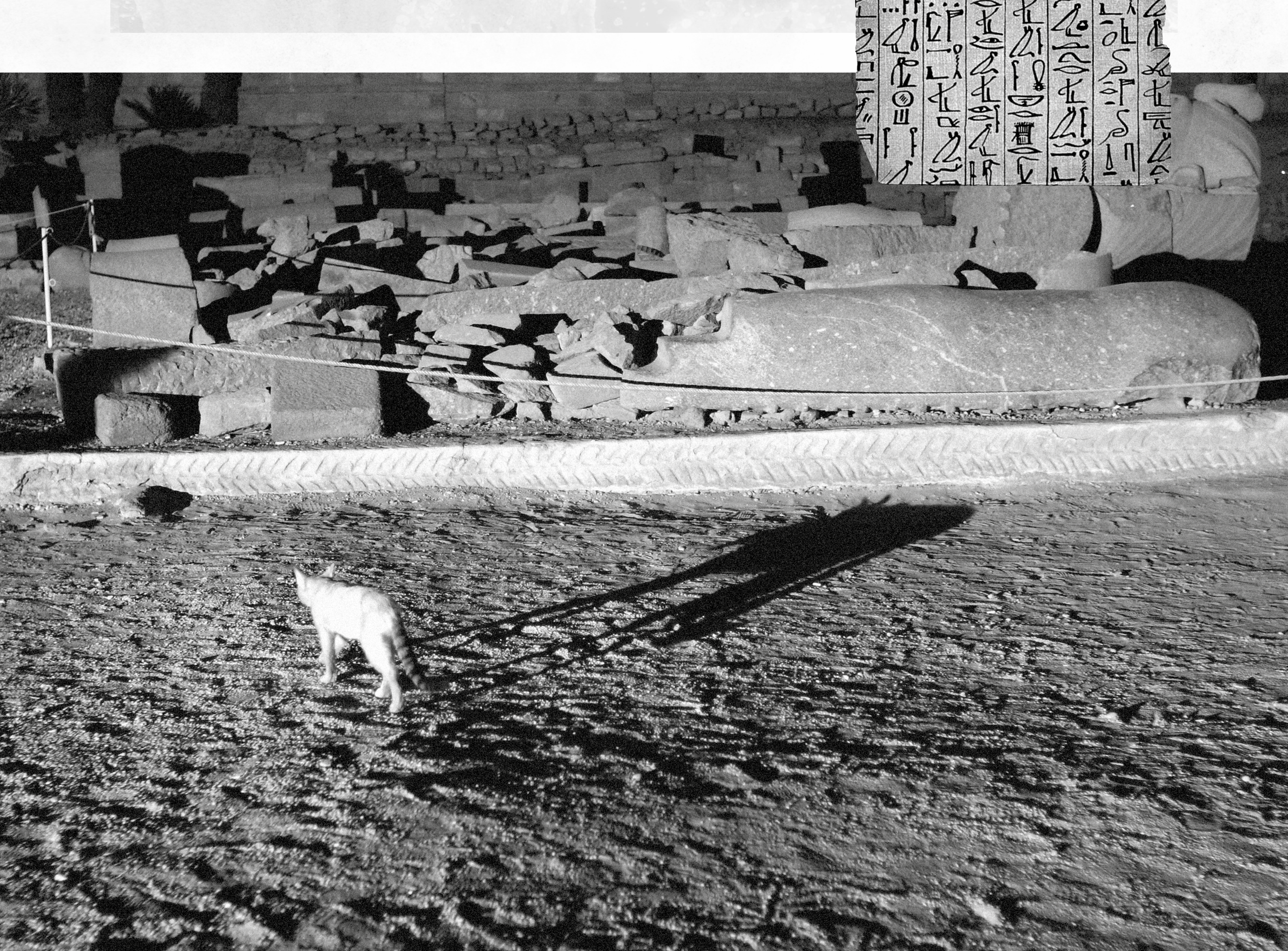
Cette version est l'originale, mais il existe une version traduite en néerlandais par Vanheuvelen décrite plus bas.
Langue : hiéroglyphes égyptiens.
Emplacement : rue des Mites, chez Vanheuvelen.
Perte de santé mentale : 1D8
Gain de Mythe : +1/+3
Mythe de Cthulhu : 9 %
Étude : 4 semaines

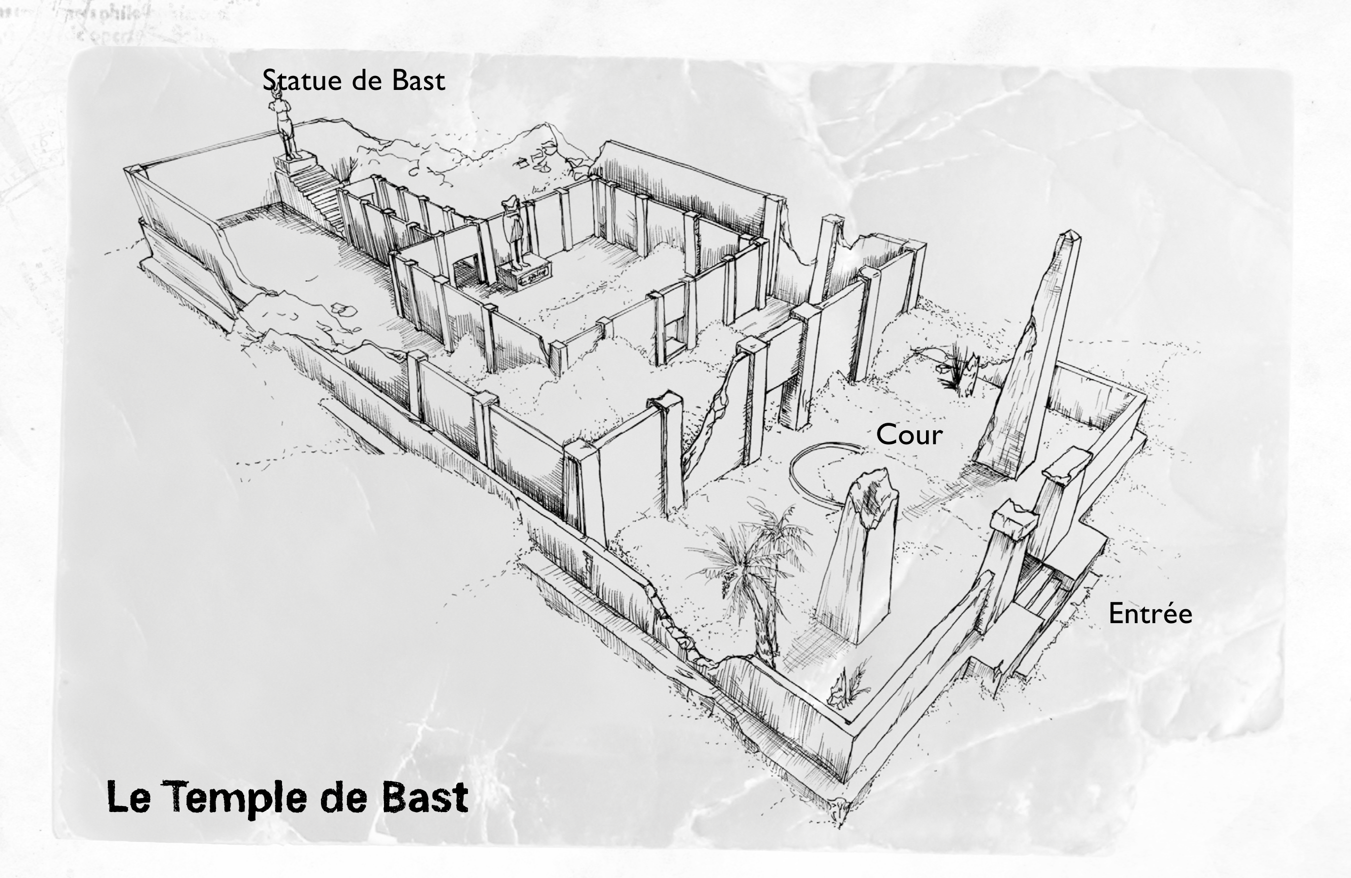
Sortilèges conseillés : *sept sortilèges sont inclus dans le texte : Contacter La Déesse aux Chats (Bast)* (voir encadré sortilèges p. 89)*, Invoquer/Contrôler un Chat* (voir encadré sortilèges p. 89)*, Convoquer le Maître Sans Visage des Sables (Contacter Nyarlathotep, sous son avatar du Sphinx Sans Visage), Appeler le Pharaon Noir (Contacter Nyarlathotep), Invoquer les Charognards du Désert (Contacter une Goule), Convoquer le Terrible Seigneur des Rives (Contacter Sebek)* (voir encadré sortilèges p. 89), *Invoquer et Conjurer les Enfants des Rives (Invoquer/Contrôler un Crocodile)*.

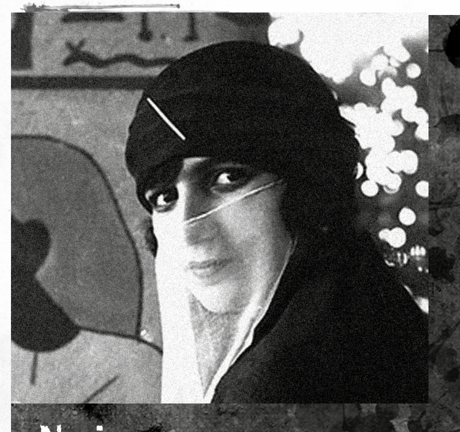
Cette version des Rites noirs se compose de dix papyrus fragiles remontant à la XIIIe dynastie (1786-1633 av. J.C.). De minuscules hiéroglyphes couvrent en rangs serrés presque chaque centimètre carré des rouleaux. Le premier de la série identifie l'auteur, Luveh-Keraph, grand prêtre de la déesse-chat Bast. Les suivants traitent en détail du culte de Bast et indiquent comment invoquer la déesse féline et ses enfants.
Les cultes d'autres divinités égyptiennes sont ensuite évoqués, et plus particulièrement celui du « Terrible Seigneur des Rives », Sebek, le dieu à tête de crocodile. Ses temples du bord du fleuve sont décrits, ainsi que les rites sacrificiels en son honneur.
Le traité inclut certains avertissements concernant les éléments les plus sombres du panthéon égyptien. Le Sphinx Sans Visage et le Pharaon Noir y sont présentés comme des entités totalement indépendantes. Les renseignements sur ce sujet correspondent aux connaissances du Dr Ali Kafour.

Version de Vanheuvelen (partiellement traduite)
Langue : néerlandais.
Emplacement : rue des Mites, chez Vanheuvelen.
Perte de santé mentale : 1D4
Gain de Mythe : +1/+2
Mythe de Cthulhu : 5 %
Étude : 3 semaines

Sortilèges : les sortilèges traduits sont *Contacter La Déesse aux Chats (Bast)* (voir encadré sortilèges p. 89), *Invoquer/Contrôler un Chat* (voir encadré sortilèges p. 89), *Invoquer et Conjurer les Enfants des Rives (Invoquer/Contrôler un Crocodile)*.







Neris

(Indépendante/neutre) - Prêtresse de Bast, panthère-garou, 22 *ans en apparence*

Neris est la prêtresse du culte de Bast. Sous sa forme humaine, elle apparaît comme une jeune femme d'une extrême beauté, aux cheveux d'un noir de jais coupés à la mode occidentale des années 20. Difficile d'ailleurs de dire si elle est d'origine européenne ou bien égyptienne - les formes fines de son visage et son teint légèrement halé ne permettent pas de faire la différence. Bien qu'elle puisse être totalement enjôleuse ou terriblement colérique, son regard ne semble jamais se départir d'une sorte de langueur.
Sous cette apparence très séduisante (22 ans, en apparence) se cache en fait une redoutable créature dont la vraie nature ne sera jamais révélée, mais qui peut se transformer en une panthère surnaturelle pour déchaîner sa colère – ou celle de sa déesse. Neris n'abandonnera jamais son objectif mais aura un comportement très félin, s'amusant, jouant avec ses victimes et préférant des tours et des détours plutôt qu'une action directe et brutale.

Sous forme humaine

Caractéristiques

FOR	60
DEX	95
POU	95
CON	70
APP	90
EDU	90
TAI	55
INT	80

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 46
Points de magie : 19

Combat :

• Esquive	80 % (40/16)
• Combat rapproché (corps à corps)	85 % (42/17)
1D3 points de dégâts	

Compétences :

Charme	90 % (45/18)
Discrétion	85 % (42/17)
Mythe de Cthulhu	05 % (2/1)
Passer pour humaine avec charme	90 % (45/18)
Trouver Objet Caché	95 % (47/19)

Langues :

Anglais	35 % (17/7)
Arabe	90 % (45/18)

Sortilèges : *Contacter Bast* (voir encadré sortilèges ci-contre), *Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Chat* (voir encadré sortilèges ci-contre).

Sous forme de panthère noire

Caractéristiques

FOR	90
DEX	120
POU	95
CON	75
EDU	90
TAI	90
INT	80

Points de vie : 16
Impact : + 1D6
Carrure : + 2
Mouvement : 10
Points de magie : 19

Combat :
Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Neris utilisera ses griffes et ses crocs tranchants. Avec une manœuvre, elle peut saisir et immobiliser un adversaire. Dans ce cas il se fera lacérer à chaque round tant qu'il n'aura pas pu se libérer, par exemple avec un test opposé de FOR.

• Combat rapproché 65% (32/13)
2D6 points de dégâts
Lacérer *3D6 points de dégâts*

Protection : 1 point de peau

Compétences

Discrétion	99 % (49/19)
Écouter	95 % (47/19)
Pister	99 % (49/19)
Trouver Objet Caché	95 % (47/19)

Sortilèges : *Contacter Bast* (voir encadré sortilèges ci-contre), *Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Chat* (voir encadré sortilèges ci-contre).

Contacter Bast

Coût : 5 POU ; 1D6 points de santé mentale
Temps d'incantation : cinq à dix rounds (1D6+4)
Lancez ce sortilège la nuit de préférence, bien que le lancer en pleine journée n'empêche en rien le contact (si ce n'est de donner un modificateur de -10 %). Le sorcier doit se trouver dans une région où vivent des félidés (peu importe l'espèce) ou bien il doit y avoir à proximité des félidés qui accompagneront alors le sorcier lors du rituel. Ce rituel consiste en une incantation ponctuée de miaulements / rugissements / ronronnements (le langage des félins selon notre compréhension dans notre monde), mais si ce sortilège est lancé dans les Contrées du Rêve alors le langage des chats prendra toute sa signification. L'activation du sortilège nécessite un test sous Volonté à -20 % mais si le sorcier souhaite contacter Bast en journée, il devra alors accomplir une réussite spéciale. Cependant, si des félidés accompagnent l'incantation du sorcier, celui-ci bénéficie d'un modificateur positif de +20 % (de nuit, le test de Volonté sera alors un test normal).
Quelques heures plus tard, un félin gracieux apparaît (ou bien Bast s'incarne dans un félin déjà présent) par lequel Bast s'entretiendra avec le sorcier. Si la déesse n'est pas une menace en soi pour les êtres humains, si le sorcier (ou une personne présente lors du rituel) a d'une quelconque manière intentionnellement maltraité / tué un félin (sacrifié un chat pour un sortilège, noyé des chatons dans une rivière, chassé un lion...) alors Bast elle-même apparaîtra entourée d'une cour comportant plusieurs espèces de félins, et ils attaqueront de suite le coupable. Selon ce que souhaite les investigateurs de Bast, le Gardien doit garder à l'esprit que ce Dieu Très Ancien s'occupe essentiellement de son peuple dans notre monde et les Contrées du Rêve et se préoccupe peu des humains.

Invoquer un Chat

Coût : nombre de points de magie variable
Temps d'incantation : 5 minutes par point de magie dépensé ; le contrôle nécessite 1 round
Ce sortilège fait venir un chat auprès du sorcier. Il ne coûte aucun point de santé mentale et le nombre de points de magie varie selon la distance que doit couvrir le sortilège pour attirer l'attention d'un félidé ainsi que le type de félidé convoqué (au Gardien de définir selon l'environnement du sorcier). 1 point de magie est suffisant pour attirer un chat domestique dans une ville mais en pleine savane africaine, ce sortilège peut coûter plusieurs points de magie et le sorcier verra alors un lion, une lionne, un guépard... venir à lui (ou plusieurs si le sorcier a lancé plusieurs fois ce sortilège). Cependant, le félidé convoqué se déplace par ses propres moyens et peut mettre du temps à parcourir la distance le séparant du sorcier et sa « convocation » ne l'oblige en aucune manière. Au sorcier de recourir à d'autres sortilèges ou moyens s'il souhaite la coopération du félidé.

Contacter Sebek

Coût : 5 POU ; 1D6 points de santé mentale
Temps d'incantation : cinq à dix rounds (1D6+4)
Lancez ce sortilège près d'une rivière, dans des latitudes chaudes où vivent crocodiles ou alligators. Le sorcier écrit une invocation en hiéroglyphes égyptiens sur une page de papyrus, puis il la scelle dans un coffret rempli de fleurs de lotus. Il offre alors un sacrifice de sang. Enfin, il entonne un chant auquel répondra un crocodile ou un alligator émergeant de la rivière. Le sorcier devra donner le coffret à manger au reptile qui retournera dans les eaux. Avant une semaine, Sebek rendra visite au sorcier pendant un rêve.

Invoquer/Contrôler un Crocodile

Coût : nombre de points de magie variable ; 1D4 points de santé mentale
Temps d'incantation : 5 minutes par point de magie dépensé ; le contrôle nécessite 1 round
Ce sortilège fait venir l'un des enfants de Sebek. Le rituel doit se dérouler dans un lieu où le culte de Sebek prospère ou a prospéré au cours des derniers siècles écoulés, à proximité d'un milieu aqueux. Le crocodile se matérialise hors de vue, sous l'eau ou dans la vase où il attend sans bouger les ordres de l'invocateur.

Les nuits suivantes, la panthère réitère ses visites, harcelant tout particulièrement le Néerlandais dont la terreur ne fait que croître. Les apparitions de Neris sous forme animale gagnent progressivement en violence pour forcer la restitution des papyrus. Son comportement vis-à-vis des investigateurs dépend de la manière dont ils interfèrent avec sa mission et semblent soutenir l'archéologue. Neris poursuit *les Rites noirs* tant qu'ils sont en Égypte et tente de tuer toute personne qui veut quitter le pays avec les rouleaux. Voir plus loin Le dilemme (p. 95) pour un éventail d'événements supplémentaires et les conclusions possibles en ce qui concerne Vanheuvelen, Neris et les papyrus.

Le temple de Bast

Une fois suffisamment effrayé par l'invasion des chats, la femme mystérieuse et la panthère noire, Vanheuvelen accepte de conduire les investigateurs dans le temple où il a trouvé les papyrus. À vous de décider s'il est prêt à les restituer ou non.

Le temple se dissimule dans le Vieux Caire. Le chemin le plus discret emprunte un passage étroit au fond d'une triste ruelle ; ce boyau tourne et bifurque avant de traverser le couloir d'un vaste bâtiment. Il faut ensuite escalader un toit pour plonger dans le sol avec un escalier étroit et abrupt. Avec Vanheuvelen pour seul guide, les investigateurs atteignent le temple sur une réussite de Chance d'un investigateur pris au hasard.

Sans le Néerlandais, ses seules indications orales permettent de trouver le temple sur une réussite Extrême au test de Chance. Un investigateur astucieux peut doubler ses chances : sur un test réussi d'INT, il songe à suivre un pieux matou dans ses calmes pérégrinations.

Qu'ils soient avec Vanheuvelen ou non, les investigateurs ne rencontrent pas grand monde, et personne qui admette connaître un tel lieu impie. Les chats sont, eux, omniprésents.

Le temple souterrain est un grand espace en dôme d'une douzaine de mètres de diamètre. Les murs ne sont que niches et recoins où les adorateurs félins se perchent et se tapissent, leurs yeux sages et étranges reflétant la lueur des braises. Il n'y a qu'une seule entrée. Adossée au mur du fond, une statue haute de plus de 2 mètres représente une magnifique femme à tête de chat. Si nécessaire, un test réussi en Anthropologie ou Archéologie identifie l'antique déesse égyptienne Bast, parfois nommée Pasht ou Bubastis. La statue est taillée dans un unique bloc d'obsidienne. Une réussite de **Trouver Objet Caché** permet de repérer le

contour d'un tiroir entre ses pieds ; c'est là que Vanheuvelen a trouvé les papyrus. Un petit brasero crépite faiblement devant la statue, projetant des ombres sur les murs blanchis à la chaux.

À l'arrivée des investigateurs, 2D10 chats sont déjà présents. Si l'un d'entre eux est attaqué ou brutalisé, les autres se jettent sans pitié sur les intrus. À chaque round, 1D6 autres félins se joignent à la bagarre, sortis d'on ne sait quelle cachette.

Dans ce sanctuaire sacré, la mort d'un chat déchaîne la vengeance de Bast. La déesse transforme 1D6 matous en grands félins assoiffés de sang. Ces lions et panthères n'ont qu'une idée en tête : exterminer les profanateurs en les poursuivant jusque dans la rue si nécessaire.

Des investigateurs qui se tiennent tranquilles peuvent observer les allées et venues de dizaines, voire de centaines de chats. Chaque heure, il y a 10 % de chances pour qu'une humble suppliante humaine entre dans le temple. Elle est surprise d'y voir d'autres gens, mais elle n'est là que pour demander la bienveillance de la déesse. Questionnée (en arabe), elle explique qu'elle est venue prier pour son chat, disparu depuis plusieurs jours. Elle espère que Bast pourra lui ramener son compagnon ou veiller au repos de son âme. Elle ignore tout du culte de Bast. Elle sait simplement, qu'il y a bien longtemps, sa grand-mère lui a parlé de ce lieu.

Le dilemme

Comment les investigateurs traitent-ils leurs poursuivants félins ? Comment gérer Vanheuvelen et Neris ? Vanheuvelen doit finir sa traduction et diffuser les papyrus pour se faire un nom. Neris veut les récupérer pour rétablir l'ordre sacré du sanctuaire. Ces deux objectifs sont totalement opposés.

Vanheuvelen ne rend pas sa trouvaille, sauf blessure grave ou grande frayeur. Les investigateurs devront peut-être le convaincre du péril qui le menace.

Neris se manifeste un ou deux jours après la première rencontre des investigateurs et du Néerlandais. Elle cherche d'abord, pendant deux ou trois jours, à récupérer *les Rites noirs* par la peur. Puis elle devient plus violente, plus meurtrière.

Si l'archéologue est tué, Neris ne saura pas où sont cachés les papyrus et pourrait alors garder un œil sur les investigateurs. S'ils trouvent les documents, ils seront à leur tour exposés au fléau des chats. Si Neris assassine Vanheuvelen, les investigateurs perdent 1D4 points de SAN pour leur incapacité à le sauver de son destin (aucun pour la découverte du cadavre).

Si Neris est tuée sous l'une ou l'autre de ses formes, le meurtrier subit la colère de Bast, qui venge implacablement sa fidèle prêtresse.

La déesse chat peut contrôler tous les chats de la ville si elle le désire. Comme un chat, elle aime à jouer avec ses victimes. Les animaux se contentent d'abord de les suivre, puis ils menacent et finissent par attaquer. Ce harcèlement coûte 0/1 point de SAN par jour à la cible. Si l'un des chats persécuteurs est tué, les troupes suivantes se renforcent de plus gros félins : des lions et des panthères. Cette malédiction ne prend fin qu'avec la mort du meurtrier, que les papyrus soient restitués ou non. Bast poursuit sa victime où qu'elle aille dans le monde éveillé. Même les Contrées du Rêve ne représentent pas un refuge.

Une fois les voleurs hors du pays, Neris sera impuissante et elle est prête à tuer pour empêcher cette fuite. Mais si elle échoue et que *les Rites noirs* sortent d'Égypte, c'est l'implacable Bast qui prend la relève, comme décrit précédemment. La déesse finira bien entendu par triompher mais Vanheuvelen et/ou les investigateurs auront eu assez de temps pour traduire entièrement *les Rites noirs de Luveh-Keraph*.

Dans l'intérêt général, mieux vaudrait que les investigateurs convainquent Vanheuvelen de restituer les parchemins. Cela représente un gros travail de persuasion. L'archéologue n'est rien sans ces papyrus ; il est obstiné et désespéré.

Une fois qu'ils les auront été remis à Neris ou rapportés au temple, le Néerlandais n'a plus rien à craindre pour sa vie.

Si Vanheuvelen survit à ce scénario, il peut seconder ou accompagner les investigateurs, mais ceux-ci devront prendre en charge les dépenses de l'infortuné Néerlandais.

Vanheuvelen reste loyal à l'expédition Clive ; il ne fera rien qui puisse offenser ou contrarier Clive et sa clique. Il serait même assez stupide pour trahir ses nouveaux amis, dans l'espoir de regagner l'estime de Clive.





Aides de Jeu

Cher et honorable invité,

Bienvenue au Caire !
Le Caire est une ville de contrastes, une métropole moderne parsemée d'antiques trésors. Le Caire est une ville à connaître et à apprécier. Le Caire moderne est l'égal de n'importe quelle ville d'Europe ou d'Amérique. Ses hôtels offrent tout le confort occidental ; ses restaurants et ses cafés allient les saveurs de l'Europe à celles de l'Égypte. L'opéra et les théâtres accueillent les meilleurs artistes mondiaux. Des tramways modernes permettent de se rendre vingt-quatre heures sur vingt-quatre en n'importe quel point de la ville. Ses rues sont sûres et le voyageur partout bienvenu.
La Vieille Ville n'a que peu changé depuis les Mille et Une Nuits. En arpentant ses rues, on se retrouve dans Le Caire de Sinbad le Marin. Les souks contiennent tous les trésors des temps antiques et modernes et les vendeurs s'y montrent courtois et empressés de plaire.
Le Caire peut aussi vous instruire. Ses excellents musées et ses bibliothèques sont ouverts à tous et j'encourage vivement tous les visiteurs à en profiter pleinement durant leur séjour. La plus vieille université du monde, l'Université al-Azhar, un siège du savoir depuis le Xe siècle, s'est parfaite en s'associant à la récente Université américaine du Caire.
Prenez donc le temps d'aller admirer les pyramides de Gizeh toutes proches. Ces merveilles du monde antique devraient nécessairement faire partie de toute visite dans cette fantastique métropole. Si vous pouvez rester une quinzaine de plus, je vous recommande les excellentes croisières qui remontent le Nil vers les cités des anciens pharaons. C'est là qu'est la véritable Égypte et il serait dommage de la laisser de côté.
Le Caire est une ville qui monte, qui monte vers un futur fort et brillant, solidement fondé sur les traditions du passé. J'espère que vous apprécierez votre séjour au Caire et que vous y reviendrez. Si mon assistance peut se révéler utile, n'hésitez pas à me le faire savoir.

Votre serviteur,
Lord Edmund Allenby

Aide de jeu CA-01 - Lettre de bienvenue au Caire

TEMOIGNAGE D'AUGUSTE LORET

« Un avocat m'a contacté et j'ai accepté de travailler comme acheteur pour un Américain fortuné, Monsieur Roger Carlyle. Sur instructions écrites de Carlyle, j'ai acheté certains artefacts à Faraz Najir, un marchand d'antiquités, et les ai fait expédier en fraude à Sir Aubrey Penhew à Londres. Je sais qu'il s'agissait bien d'objets antiques mais rien de plus.

Lorsque l'expédition Carlyle est arrivée en Égypte, je me suis occupé de l'équipement et des autorisations. Le site prioritaire se trouvait à Dhashûr, près de la Pyramide Inclinée.

Un jour à Dhashûr, Jack Brady est venu me voir pour me dire que Carlyle, Hypathia Masters, Sir Aubrey Penhew et le Dr Robert Huston avaient disparu dans la Pyramide Inclinée. Brady était surexcité et soupçonnait un mauvais coup ; tous les terrassiers avaient fui le site. Tout travail s'était arrêté.

Le lendemain, Carlyle et les autres sont réapparus. Ils étaient excités par une découverte extraordinaire, mais ne voulaient en parler à personne. Je n'ai jamais su ce que c'était ; Sir Aubrey était un vrai dragon, question discrétion. Tous avaient changé, de manière indéfinissable mais pas en bien. Je n'ai pas cherché à en savoir plus.

Le même soir, une vieille Égyptienne est venu me voir. Elle disait que son fils travaillait aux fouilles, que tout le monde s'était enfui parce que Carlyle et les autres avaient invoqué une malfaisance antique, le Messager du Vent Noir. Elle disait que tous les Européens étaient damnés, sauf moi et Brady, qu'elle pouvait voir ces choses-là. Si je voulais une preuve, je n'avais qu'à me rendre à la Pyramide Effondrée de Meïdoum lorsque la lune est la plus mince — la veille de la nouvelle lune. Dieu me protège, j'y suis allé !

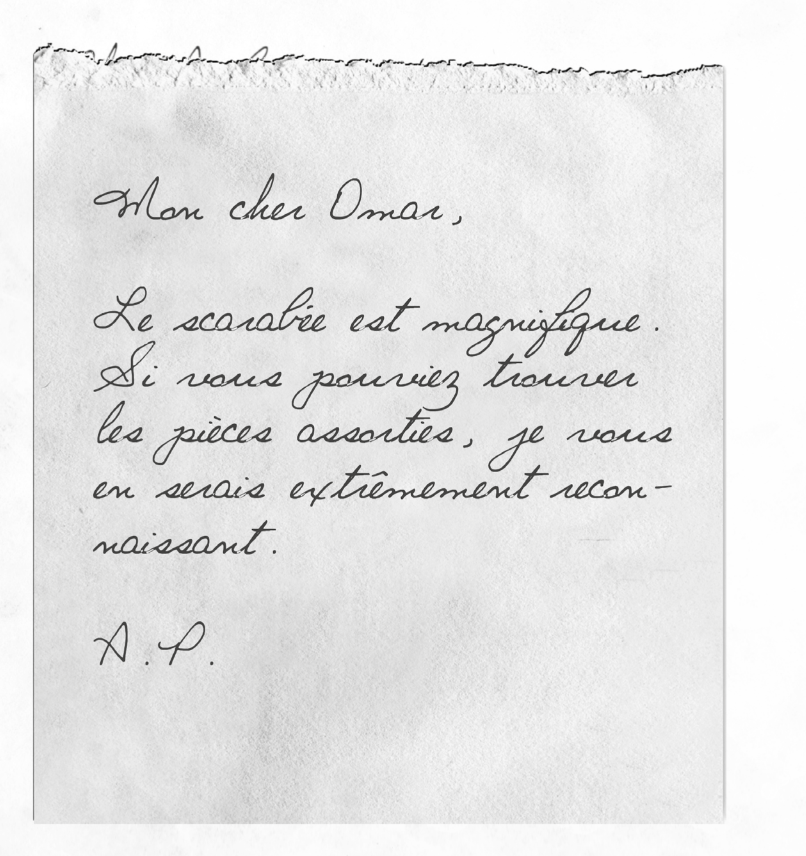
J'ai pris un des camions et j'ai dit que j'allais passer la nuit au Caire, au quartier des plaisirs. Mais, en fait, j'ai foncé au sud. Trente kilomètres après, j'étais à Meïdoum et je me suis caché là où elle m'avait dit. C'est là, au plus profond de la nuit, que j'ai vu Carlyle et les autres se livrer à des rites obscènes avec une centaine d'autres fous. Le désert lui-même semblait s'animer : il rampait, ondulait vers les ruines de la pyramide. Devant mes yeux horrifiés, les ruines elles-mêmes se sont transformées en une chose squelettique aux yeux globuleux !

D'étranges créatures ont surgi des sables pour se saisir des danseurs et leur déchirer la gorge, l'un après l'autre. Tous ont été tués jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les Européens.

Quelque chose d'autre est alors sorti du sable ; c'était grand comme un éléphant, mais il y avait cinq têtes distinctes et hirsutes. Là, j'ai compris ce que c'était — mais je serais fou d'en parler ! Je l'ai vu se dresser dans la nuit et tout engloutir d'une seule bouchée vorace : les cadavres déchiquetés et leurs monstrueux meurtriers. Il ne restait plus que les cinq survivants et la puanteur des sables gorgés de sang.

Je me suis évanoui. Après, je me souviens d'avoir erré dans le désert

Aide de jeu CA-02 - Le témoignage d'Auguste Loret


Mon cher Omar,

Le scarabée est magnifique. Si vous pourriez trouver les pièces assorties, je vous en serais extrêmement reconnaissant.

A. P.

Aide de jeu CA-04 - Un reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition

Le Bulletin du Caire

DEUX AFFAIRES EN SI PEU DE TEMPS !

DES CRIS DANS LA NUIT ! ....

Nous vous parlions il y a quelques jours du manque de nouvelles filtrant hors du site de -fouilles de l'expédition Clive et voici que le désert à de nouveau chuchoté à l'oreille de votre journal. Ces deux affaires seraient-elles liées ?

Ce qui est sûr, c'est que ce matin des policiers sont revenus sur le site de notre dernier article, pour ne faire « aucun commentaire ». Mais de sources informées, ce sont des cris qui ont retenti hier au petit matin. Nous qui reprochions à cette expédition son mutisme... Nous espérons bientôt des éclaircissements. Surtout si nous arrivons à savoir qui sont leurs fameux commanditaire.

Aide de jeu CA-07 - Disparition du sarcophage

TRAGÉDIE À LA MOSQUÉE IBN TULUN

Six des érudits les plus respectés d'Ibn Tulun sont morts la nuit dernière, écrasés par l'effondrement de leur salle d'étude. Une enquête sur les causes de ce désastre est en cours. On n'a retrouvé aucune trace de Nessim Efti que l'on considère mort. Achmed Zehavi, le nazir d'Ibn Tulun, a survécu. Il a été transporté à l'hôpital en état de choc. L'accident est intervenu dans un bâtiment contigu à la mosquée. Le monument historique n'a lui-même pas été endommagé

Aide de jeu CA-08 - Tragédie à la mosquée Ibn Tulun

Aide de jeu CA-06 - Découverte d'une tombe

LES SABLES LIVRENT UN NOUVEAU TRÉSOR

La très discrète mais néanmoins studieuse expédition menée par le Dr Clive à Memphis depuis plusieurs semaines semble enfin porter ses fruits. Ou plutôt, des informations filtrent finalement de sous les tentes des scientifiques. On est bien loin du faste mérité de Monsieur Carter en 1922. Mais nous avons réussi à glaner quelques informations auprès de ces grincheux.
Un objet d'une grande valeur a été découvert un matin, il y a de cela plusieurs jours, dans une salle secrète. Apparemment importante, cette découverte semble avoir été placée sous une chape de silence. On nous dit que c'est pour éviter les conclusions fantaisistes. Mais alors de quoi s'agit-il Dr Clive ? Le contenu d'une nouvelle salle aux trésors ? Les restes d'un haut membre ? De quoi remettre en doute des conclusions admises par vos confrères ?
Motus pour le moment.

Le Bulletin du Caire

Date	Qté	Marchandises	Destinataire	Expéditeur	Notes
6/1/28	1	statuette olmèque en jade (4x8 cm)	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang rd. Shanghai - Chine	-	-
16/1/28	1	relique pharaonique (20x20 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
20/1/28	1	grimoire de Shiva (10x17 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
28/1/28	1	statuette aigue marine (24x19 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
31/1/28	1	torque de Ponape	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang rd. Shanghai - Chine	-	-
3/2/28	1	vestige sous-marin de la cité de Dagon de la cité de Dagon	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
13/2/28	1	broche d'Anubis	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
15/2/28	1	sceptre de corail	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	-
19/2/28	1	relief de Bast (28x49x47 cm)	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang rd. Shanghai - Chine	-	-
24/2/28	1	exemplaire à géométrie étrange	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
25/2/28	1	stèle de Iod (105x141x84 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	Chercher à Port-Saïd - Vent d'Ivoire
17/3/28	1	ornement noirâtre (59x26x10 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	Prévenir cet imbécile de Randoph par télégramme
26/3/28	1	in-octavo d'Eibon	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
27/3/28	2	bustes de l'annonciateur du vent noir	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	Charger en haut de cale si possible
2/4/28	1	bijou de R'lyeh (37x20x28 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
6/4/28	1	figurine obituaire (2x3 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
18/4/28	1	effigie inca en terre	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
20/4/28	2	fresques saxonnes en terre	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
27/4/28	1	ornement shoggoth mésolithique	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
4/5/28	1	ornement ambré	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
6/5/28	2	fragments antiques en os	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
9/5/28	1	statuette de goule	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	-
11/5/28	2	broches du vent noir	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-
11/5/28	1	broche préhistorique en terre cuite	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
12/5/28	3	haut-reliefs ioniens en bronze (64x23x46 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
12/5/28	1	in-octavo royal (10x7 cm)	Sir Sheldon Warden, 25 ul. Kielbikowa, 85-435 Bydgoszcz - Pologne	-	-
16/5/28	1	broche de Dzyan (2x2 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
16/12/28	1	livret de Glaaki (12x16 cm)	Bernard De Tossignac, 15 Sand Street, Yvelstone - Angleterre	-	Demander infos à Al-Sayed
18/5/28	1	mosaique étrusque en bois	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang rd. Shanghai - Chine	-	Imperméabiliser caisse
20/5/28	1	fragment babylonien en argent (21x8 cm)	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang rd. Shanghai - Chine	-	-
20/5/28	1	marque d'Amon Râ	Manfred Von gratzenfeld, Hollander Strasse 79, 35274 Kirchhain - Allemagne	-	-
26/5/28	1	urne de Nyogtha	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
29/5/28	1	poignard anthracite (15x17 cm)	Conservatoire, att. Aymar A., 1, Rue El Brihi, Rabbat - Maroc	-	-
1/6/28	1	figurine noire (1x2 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
9/6/28	1	idole d'Hydra taillée (40x25x39 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	Marchandise légèrement endommagée
9/6/28	1	mosaique ramethep	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
26/6/28	2	cimeterres mortuaires (73x28 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	Attendre Vent d'Ivoire à Port-Saïd après 22h
27/6/28	1	fragment véritable (18x11 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	Retourner livrer caisse au capitaine Torvak
27/6/28	1	Collier de Nitocris	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
27/6/28	4	tubes de poudre d'Ibn Ghazi	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	-	Très fragile, charger directement sur VN si Torvak pas sobre
14/7/28	1	in-octavio de Hsian	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
21/7/28	1	relief néolithique en calcaire (64x23x46 cm)	Mr. Ebenezer Jones, 233 State Street, Maryland Heights, MO 63043 - USA	-	-

Date	Qté	Marchandises	Destinataire	Expéditeur	Notes
23/7/28	1	exemplaire égyptien relié de plaques d'or	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	-
5/8/28	1	broche en fer de la dynastie Ming (3x2 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	-
14/8/28	1	fresque décorée du Sphinx Noir	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
24/8/28	1	statuette romaine en albatre (25x15 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	-
25/8/28	3	stèles d'Anubis	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
28/8/28	1	relique de Ponape (22x12 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
1/9/28	1	bracelet paléolithique en pierre (17x8 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	-
1/9/28	1	livret de Bast (12x8 cm)	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang rd. Shanghai - Chine	-	-
4/9/28	1	bas-relief byzantin en albatre (60x50x17 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
8/9/28	1	sculpture de Shub-Niggurath (105x120x56 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	Prévenir Torvak
9/9/28	1	relief égyptien en ivoire (74x49x44 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	-
15/9/28	1	poignard de Glaaki (17x11 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
22/9/28	1	pommeau du médaillon de bourdon de Râ	-	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang rd. Shanghai - Chine	-
22/9/28	1	bourdon de Râ (183 cm)	-	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang rd. Shanghai - Chine	6 kadams, à vérifier
12/10/28	1	broche noirâtre (1x2 cm)	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-
19/10/28	3	idoles de R'lyeh (63x21x16 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
19/10/28	1	kriss noirâtre	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	Expédition express
26/10/28	1	grimoire égyptien	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang rd. Shanghai - Chine	-	Compartiment hors cale IMPÉRATIVEMENT
29/10/28	3	artéfacts Mi-Go inexplicables (58x42x40cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	Chercher sur VN à Port-Saïd- Manipuler avec précaution
31/10/28	1	mobilier massif (85x110x69 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	-
3/11/28	1	gravure celtique en argent	Lord Winterston Jr., 235 Jewell Road, Minneapolis, MN 55402 - USA	-	-
5/11/28	1	relique germanique en calcaire	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
13/11/28	2	amphores de Râ (69x32x34cm)	Ho-Fong Imports Inc., 15 Kaoyang rd. Shanghai - Chine	-	-
19/11/28	1	diadème de Cthugha (12x6 cm)	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-
19/11/28	1	gravure de Castro (20x10 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	Charger en haut de cale si possible
23/11/28	1	statue thaïlandaise en jade	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
2/12/28	1	bijou de Râ (1x3 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
5/12/28	1	livret précieux de Kadath	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-
12/12/28	1	pierre Omnica (14x6 cm)	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-
28/12/28	1	sceau araméen en granit (3x1 cm)	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-
31/12/28	1	diadème cartaginois en os (10x18 cm)	H. Gragner, 1784 Dufferin Street, Toronto, ON M6H 4B6 - Canada	-	-
3/1/29	1	broche scarabée	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	Signaler à Torvak qu'expédition prioritaire
8/1/29	1	effigie tcho-tcho opaline (25x5 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	Fragile
8/1/29	1	diadème de la Langue Sanglante	William MacAllister, 35 Orange Street, London - Angleterre	-	Ne pas expédier un jour pair
11/1/29	1	masque de Bastet (8x17 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
14/1/29	1	effigie impénétrable	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	-
/ /	1	rouleau de cuir de goule	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume-Uni	Voir avec Torvak à Port-Saïd
/ /	1	masque de Castro (30x29 cm)	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-
/ /	1	livret funèbre (19x15 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-
/ /	3	épigraphies mortuaires	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	-
/ /	2	ceintures grecques en albâtre	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	-
/ /	1	broche Ramethep	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	-
/ /	1	glaive ancien (60x21 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	-
/ /	1	figurine toltèque en ivoire (19x15 cm)	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	-

Aide de Jeu CA-03 : Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti

Notes

